no.621
2000年11/1
アミューズメント通信
NOVEMBER 1, 2000

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku, Osaka, 530-0015 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行 昭和56年10月17日 第3種郵便物認可 ㈱アミューズメント通信社 〒530-0015 大阪市北区中崎西2－2－1 八千代ビル ☎06(6314)0309 FAX06(6314)3821 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

米国AMOAエキスポ／ファンエキスポ

前年並みの規模維持

日米のメーカーに加え、韓国グループが勢い示す

AMOAエキスポ00のミッドウェー社の小間で、新ジャンルの6人用TVゲーム機「ザ・グリッド」展示のようす

米国AMOAエキスポ00（九月二十一－二十三日、ラスベガス）は、昨年に引き続きファンエキスポ（同）と隣り合わせの併催となり、いずれか一方で入場登録すればもう一方にも入場できるようにするなど併催効果を高めた。しかし、日本のAMショー（同、東京）と同時開催となったことから、主なメーカーでもスタッフをふた手に分けるなど苦労した。

出展規模はAMOAエキスポが前年より増やしたが、ファンエキスポが減らしたため、全体としてやや減少した。登録入場者はそれぞれ五千五百三十人、五千四百二十六人で計一万九百五十六人と前年をやや上回った。前回がこれまでより相当後退したものだっただけに、そのレベルをなんとか維持させたことになる。

TVゲーム機メーカーの出展は米国勢のミッドウェー社、IT社などと日本勢のカプコン、サミー、セガ社、ナムコ、コナミ（の各子会社）のほか、韓国勢がグループ出展して注目された。韓国メーカーは政府の支援を受け、意欲的に開発を進めており、軽視できない勢いにある。

また米国のユーウィンク社などは、新機軸のネットワークゲーム端末機の開発競争に入っており、この分野が成り立つのかどうか、正念場にさしかかってきた。インターネット普及では日本よりかなり進んでいるだけに、ゲーム業界からの取り組みは注目される。

AMショーと同時開催ということもあり、同時発表となった新ゲームもいくつかあった。米国では、ホテルのスイートルームでの内見会も行なわれた。会場で未発表の新ゲームは、十一月中旬アトランタで開かれるIAAPAショーで披露されるし、DBの「オープンハウス」での紹介もある**（追って詳報の予定）**。

ナムコ、PS2もとに

システム246

インターフェイス基板開発

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は八月三十一日、㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE、本社東京、久多良木健社長）の「プレイステーション2」（PS2）基板をもとにした業務用の汎用CGシステム基板「システム246」（仮称）を開発したと発表した。

これはSCEが「PS2」基板をもとに業務用として開発したコア基板の供給を受け、これにナムコが独自に開発したインターフェイス基板を組み合わせ、業務用キャビネットで使用できるようにしたもの。

コア基板には、「PS2」と同じ仕様の128ビットCPU「エモーションエンジン」（32メガバイトのメインメモリ内蔵）、DRAM混載プロセスによる超並列描画エンジン「グラフィックシンセサイザー」、I／Oプロセッサなど搭載されている。

インターフェイス基板はコア基板の横にセットされ、業務用操作レバーやボタンなどと接続できるようになっている。ゲームソフトはマスクROM交換方式だが、CD-ROMやDVD-ROM、ハードディスクなどによるゲームソフトにも対応できるよう、それらのドライブとの接続端子も付いている。

「システム246」を使用した第一作は、「PS2」ソフトを業務用化しバージョンアップしたCGドライブゲーム「リッジレーサーVアーケードバトル」で、十一月発売予定。

また同社はこの新基板のハードとソフトウェア開発ツールを家庭用TVゲームメーカーなどにも提供し、開発をサポートした他社ゲームソフトを同社が販売することも検討する。

同基板は「PS2」のコア基板を利用しているため、従来のシステム基板に比べコストダウンができ、また業務用と「PS2」ソフトの相互移植が容易になる。

セガ社、大幅能力アップの

「ナオミ2」来年出荷へ

マスクROMからGD-ROMへ転換も

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、大川功社長）は九月二十一日、「ナオミ」基板をバージョンアップした新CG基板「ナオミ2」を開発、同基板使用第一作を来年にも出荷すると発表した。また「ナオミ」と「ナオミ2」用の周辺装置「GD-ROMドライブユニット」を、そのゲームソフトとともに今年十一月発売することも明らかにした。

「ナオミ2」基板は、「ナオミ」の基本性能を引き継いだ上でCG再生能力を大幅に向上させたもので、「ナオミ」の四倍となる毎秒一千万ポリゴンの画像処理能力がある。

画像処理速度を向上させるため、ジオメトリ演算や環境マッピングなど表示処理機能をハード側でサポートし、ソフトプログラム側の負担を軽減するシステムを採用。またグラフィックメモリを32メガバイト（ナオミは16メガバイト）に増やし、32メガバイトのモデルデータメモリを追加した。

このほかは「ナオミ」と同じ128ビットCPU「SH4」（日立製作所）、グラフィックエンジン「パワーVR2」（NEC）、音源処理チップ「SISP」（ヤマハ）などを使用している。「ナオミ」用ゲームソフトはすべて「2」にも使用できるという互換性がある。「2」基板の価格と第一作ソフトはいずれも未定。

なお「ナオミ」基板は九月二十日現在、国内で約五万枚出荷、ゲームソフトは他社製も含め四十七タイトルが出荷されている。

「GD-ROMドライブユニット」は、ゲームソフトをGD-ROMで供給するための周辺装置で、マスクROM方式と比べ大幅なコストダウンと納期短縮が可能となる。

ゲーム基板に接続するための拡張基板「DIMMボード」とセットになっている。このボードはCPU「SH7091」と1ギガバイトのメモリ、バックアップメモリなどで構成しパッケージ化され、ゲーム基板パッケージの上に取り付ける。

ゲームソフトのGD-ROMは「ドリームキャスト」用ゲームソフトと同様で容量約1ギガバイトの独自規格のCD-ROM。そのゲームソフト第一作（未定）は十一月発売予定（価格未定）。

同社ではGD-ROMのメリットを生かし、有料で一定期間貸し出した後、その稼働結果に基づいて受注するという販売方法も検討中。思うように生産できず、ビジネスチャンスを逸するというマスクROMの欠点を解消し、オペレーターの負担を軽減できる、としている。

AMショーのセガ社小間で、左は「ナオミ2」、右は「ナオミ」セット

AMショー開会式で柿原会長

次世紀でも遊びは必要

情報産業のもとを作った、と山田会長

第38回AMショーの開会式は九月二十一日午前九時半からショー会場前で行なわれた。

主催者を代表してJAMMAの柿原彬人会長は「三十八回目を迎えた今回のAMショーは、新しいミレニアムでの開催ということで大きな意味もある。今科学技術はIT革命によりさらにジャンプアップしようとしており、ITは想像以上に人々の生活を細分化し、多様な価値感を生み出している。また新しいビジネスが次々に誕生し、産業構造の抜本的見直しが要求されている。しかしこれは、わが業界が発展の過程で繰り返してきたことであり、その都度規模拡大の原動力となってきた。その原動力は、個々の企業努力とわが業界の結束の成果と言える。二十一世紀においても遊びや余暇の必要性は普遍であると考えられる。今世紀最後のショーであるが二十一世紀を切り拓くものとして、世界に通用する有意義なイベントとなるよう努力したい」と挨拶した。

JAPEAの山田三郎会長は、「今回のショーは業界が大変な状況の中での開催となる。多様化、IT革命、構造改革への対応などが迫られる厳しい時期を迎えており、早くチャンスをつかんだところが生き残り、遅れると大変革の波に洗われるのではないかと思う。しかし情報産業のもとを築いたのはAM産業だという自負を持ち、こういう時こそ手を携え、人々に心の安らぎを与えることによって社会に貢献し、また安全を心掛けながら産業のレベルを向上させ、繁栄につなげていく努力が大事だ」と述べた。

来ひんとして亀井静香衆院議員は、「AM業界は国民に娯楽と安らぎを与える中核的な存在であり、誇るべき産業だ。時に問題を起こすこともあるが、警察官でもいろいろと問題を起こしている。あくまで健全娯楽をめざすことが、長期的に見て業界の発展につながる。政府与党はIT革命を推進する中で経済発展を考えており、その中心的存在であるAM業界の中でもIT革命を進めてほしい。遊びの分野がわれわれの生活にとっていかに大事かということであり、遊びを通じてわれわれが健全な心を常に持ち続けることができるような健全娯楽業界であってほしい」と語った。

通産省・産業機械課の佐々木伸彦課長は、「二十一世紀はネットワーク時代の到来と言われており、余暇活動の多様化が一層進むと認識している。AM産業もネットワークを活用し、新たなAM施設事業の構築を進めることに期待している。魅力的なアイデアの提供の場であるAMショーを契機として、時代の流れに沿った余暇活動の多様化に対応し、国民が手軽に楽しめる質の高い機器開発への努力を願いたい」との平沼赳夫通産大臣のメッセージを代読した。

建設省・建築指導課の田崎健二調査官は、「建築基準法の改正により、遊園施設においても構造の安全性を確保しつつ多様化、高度化に対応し、新たな技術を円滑に導入できるようになった。遊園施設が広く利用されていくには、構造の安全性とともに適切な維持、安全管理に関する関係者の理解と協力が必要だ」との扇千景建設大臣のメッセージを代読した。

テープカットは以上五氏に中村雅哉JAMMA名誉会長、真鍋勝紀ショー実行委員長が加わり並んで行なった。

AMショー開会式で、上はテープカットのようす。下は参加役員ら

家庭用娯楽産業展

初の催しに109社

「レコスタ」なども出品

家庭用映像ソフトなどの販促をめざす第一回ホームエンタテイメント産業展（日本コンパクトディスク・ビデオレンタル商業組合主催）が九月十三－十四日、東京ビッグサイト（西館2ホール）で開かれた。

主催者団体の組合員は千六百二十九社あり、傘下の店舗は約四千五百店に及ぶという。組合員同士の交流を兼ねた展示会開催を望む声が多いため、今回初めて実施した。

主にDVDなど映像、音楽ソフトのメーカーと店舗管理システム、設備機などを百九社が出展、紹介した。「流行るお店づくり」などをテーマにしたシンポジウム、セミナーも同時開催された。この展示会は関係業者だけを対象としたもので、約七千九百人が訪れた。

AM関連では、ジャパンアミューズメントエージェンシーが業務用CD製作販売機「レコスタ」を展示した。同社では七月発売以来、関東を中心に約二百五十台出荷したとしている。

ランシステムはコインタイマー式インタネット機器「コイネット100」を、レンタル店に設置するよう呼びかけた。

また家庭用ゲームソフトや映像ソフト販売をフランチャイズ展開するアクトなどがシステムを紹介、加盟店の募集をした。

合同ショーパーティー

参加者は19％減

平沼通産大臣らの挨拶も

JAMMA／JAPEAはAMショー開催に伴い九月二十一日、東京・虎ノ門のホテルオークラで出展社を対象とした恒例の合同ショーパーティーを開いた。

パーティー券（一万三千円）方式で行なわれ、五百七十人が参加、前回と比べ一八・六％減少した。参加者は年々大幅に減ってきており、九七年に比べると五一・七％も減少した。

今回は平沼赳夫通産大臣が出席したため、前回までなかった主催者挨拶があった。JAMMAの柿原彬人会長は、「学童人口はAM業界が華やかだったころの一学年二百五十万人が、今では百万人に減少している。少子化と産業構造の変化の中で、われわれはもう一度情熱あふれる新しい機械を作り上げ、業界を活性化しなければならない」と述べた。JAPEAの山田三郎会長は簡単な挨拶にとどめた。

来ひんとして平沼大臣は、「日本の景気は厳しい冬の時代を経て、経済成長率から見ると回復軌道に乗りつつある。しかし実質的には雇用関係は厳しいものがあり、GDPの六割を占める個人消費もまだ回復していない。国の政治としては、二十一世紀に国民が質の高い余暇をいかに楽しむことができるかという余暇の充実を目標ともしている。少子化によりアミューズメントを楽しむ層が少なくなったとの指摘もあるが、余暇の幅を広げることでその穴を埋め、一層魅力的なマシンを開発すればAM業界はさらに伸びていくと思う。通産省としても、日本の得意分野である皆様の業界を応援していく」と述べた。

この後JAMMAの里見治副会長が、「かつてこのパーティーでは今回の二倍くらいの参加者数で床が見えないほど盛況だった時もあった。残念だが今回の（少ない）参加者数が業界の現状を反映している。JAMMA、JAPEA、AOU、NSAがもっと力を合わせて、業界をもう一度盛り上げていかなければならない」と述べ、乾杯の音頭をとった。中締めはJAPEAの山田數夫副会長が行なった。形式上は出展社が開催した。

出展社主催の合同パーティーで挨拶するJAMMA柿原会長（左上）、JAPEA山田会長（右上）、来ひんの平沼通産大臣（右下）

合同ショーパーティーで（左から）マタハリーの平井健一部長、プレイランドの高橋正明社長、ナムコの高木九四郎専務、マタハリーの兵井勝常務

合同ショーパーティーで（左から）JAPEAの酒井三朗事務局長、トーゴの山田數夫社長（JAPEA副会長）、泉陽興業の山田三郎社長（同会長）、加藤工業の加藤克彦社長、真砂工業の真砂光生専務、ジェイアールイーの能美政彦社長

合同ショーパーティーで（左から）三恵企業の吉田昌浩専務、タイトーの飯沢幸雄常務、タイトーの田中芳幸所長

ナムコ、中間期と通期

上場来初の連結赤字に

特別損失計上だが、販売の低迷も影響

ナムコは十月四日、九月中間期と来年三月期の業績予想（連結・単独とも）を下方修正。通期で赤字となることを明らかにした。

連結ベースで修正後の九月中間期の売上高は六百十九億五千七百万円（五月の前回予想では六百三十億円）、経常損失は二十三億二千七百万円（十三億円）、中間損失は三十九億三千三百万円（十一億円）と、赤字幅を広げる予想となった。

修正後の二〇〇一年三月期の売上高は千四百六十四億四千万円（千四百七十億円）、経常利益は十六億六百万円（二十八億円）、最終損失は二十一億千八百万円（三億円の利益）と、赤字転落の見通しとなった。

ナムコによると修正原因は、二十億三千四百万円の投資有価証券評価減を特別損失に計上し、退職給付債務八億七千万円を一括償却するため。

中間期では、日活の不動産売却損十三億四千万円を上半期に前倒し、特別損失に計上した。なお米欧での業務用販売不振と、米国でのオペレーション伸び悩みも影響した。

通期では、下半期に米欧と国内でPS2用ゲームソフトをそれぞれ三タイトル出荷しているが、家庭用市場の不透明感もあり、当初見通しより下回るもよう。なお特別損失の影響で最終赤字の見通しとなった。

単独ベースで修正後の中間期売上高は四百一億九千六百万円（三百八十五億円）、経常損失は十八億七千三百万円（十九億円）、中間損失は二十六億三千四百万円（十二億円）の見込み。

修正後の通期単独売上高は九百五十五億円（修正なし）、経常利益は七億円（同）、当期損失は十五億七百万円（三億円の利益）の見込み。

単独では売上高、経常利益ともにほぼ計画どおりだが、中間期で有価証券評価損など特別損失を計上、また通期でも償却が残るため赤字見通しが避けられなくなった。

テクモ、中間期と通期

業績予想を修正

家庭用出荷時期変更で

テクモ㈱（本社東京、柿原彬人社長）は九月二十八日、九月中間期業績予想を下方修正、来年三月期業績予想を上方修正した。上半期に出荷予定だった家庭用ゲームソフト三タイトルが下半期に発売がずれ込むため、中間期は当初予想を下回るが、通期では利益面で当初予想をやや上回ることになる。

修正後の九月中間期連結業績は、売上高が三十七億八千万円（五月の前回予想では四十九億八千五百万円）、経常利益が二億九千二百万円（四億三千九百万円）、中間利益が一億二千七百万円（二億二千八百万円）と見込まれている。

修正後の二〇〇一年三月期連結業績は、売上高が百十二億二千万円（百九億二千五百万円）、経常利益が十五億七千六百万円（十五億二千三百万円）、最終利益が九億二千四百万円（九億二百万円）と見込まれている。

単独業績予想もほぼ同様の内容で修正した。

11月から

社名セガに

セガ社は十一月一日付で、これまでの㈱セガ・エンタープライゼスから㈱セガに社名変更する。これに伴い英文名もセガ・エンタープライゼス・リミテッドからセガ・コーポレーションに変更することになった。

本紙での略称はこれまでどおりセガ社となる（セガ社社名の経緯については本紙第616号を参照）。

特許・実用新案 出願公告・公開

（9月16日～30日）

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明/考案の名称、出願人（都道府県名）、登録/公開番号、特許登録については出願番号も、の順に掲載。発明/考案の具体的な内容は、次の特許庁ウェッブサイトで見ることができる。www.ipdl.jpo-miti.go.jp/homepg.ipdl

特許登録

九月十八日＝「音楽ゲームシステム、該システムにおける演出指示連動制御方法及び該システムにおける演出指示連動制御プログラムを記録した可読記録媒体」、コナミ㈱（東京）、3088409、11－37935。

九月二十五日＝「スロットマシン」、サミー㈱（東京）、3090556、4－348724。同、3090604、7－329339。「スロットマシンのリール制御方法およびその方法が実施されたスロットマシン」、高砂電器産業㈱（大阪）、3090888、8－355313。「ゲーム装置」、㈱バンダイ（東京）、3091135、8－126585。「疑似体験装置の動揺機構」、カヤバ工業㈱（東京）、3091272、3－252143。「遊戯施設」、オリエンタル産業㈱（大阪）、3091442、10－294903。

登録実用新案

九月二十九日＝「スロットマシン用不正操作防御具」、㈱ファラン（東京）、3071925。

特許出願公開

九月十九日＝「遊技機」、アルゼ㈱（東京）、12－254272。同、12－254275。「シンボル可変表示遊技機」、高砂電器産業㈱（大阪）、12－254273。同、12－254278。「遊戯台」、㈱大都技研（東京）、12－254274(請)。「スロットマシンにおけるメダル回収装置」、的場義彦（奈良）、12－254276(請)。「遊技機のコイン補給装置」、㈲クレステック・インターナショナル・コーポレーション（静岡）、12－254277。「盤上ゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、12－254279。「景品取得ゲーム機」、㈱エス・エヌ・ケイ（大阪）、12－254343(請)。「ゲームシステム、ゲームの進行制御方法およびゲーム用プログラムが記録されたコンピュータ読み取り可能な記憶媒体」、コナミ㈱（東京）、12－254347(請)。「ゲーム装置、ゲーム装置の制御方法及びゲームプログラムが格納された記録媒体」、同、12－254352(請)。「体力測定ゲーム装置」、㈱ナムコ（東京）、12－254348。「ゲームシステム、ゲーム装置、画像再生装置および情報記憶媒体」、同、12－254354。「ゲーム機用肘掛け装置及びゲーム機」、㈱シグマ（東京）、12－254349。「ジャンケン遊技機」、㈱オーバ（静岡）、12－254350。「ビジュアルジョッキー表示方法」、㈱ジャレコ（東京）、12－254351。「情報処理システム、情報処理方法及び装置、並びに情報提供媒体」、ソニー㈱（東京）、12－254353。「傾斜揺動装置」、近畿車輌㈱（大阪）、12－254355。「揺動装置」、同、12－254356。

九月二十六日＝「カード製造機、カード販売機、カードおよびカード型遊戯具」、㈱メイクソフトウェア（大阪）、12－262663(請)。「カード製造機、カード販売機およびカード」、同、12－262664(請)。「スロットマシン」、㈱タイヨー（東京）、12－262665。同、12－262666。「遊技装置」、㈱ソフィア（群馬）、12－262667。「景品取得ゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、12－262733。「ゲーム装置」、同、12－262739。「画像処理装置、電子遊戯装置及びテレビゲーム機用記憶媒体」、同、12－262747。「音声又は画像処理システム」、同、12－262774。「景品吊り具」、㈱タイトー（東京）、12－262734。「ゲーム機における隠しコマンド起動方式」、同、12－262737。「アイテム出現内容が異なるゲームソフトを作成できるゲーム装置」、同、12－262745。「調理ゲーム装置」、同、12－262748。「遊戯装置」、㈱ナムコ（東京）、12－262735。「ゲーム装置及び情報記憶媒体」、同、12－262738。「ゲーム用デジタルカメラおよびそのゲームシステム」、同、12－262746。「ゲームシステム」、㈱エス・エヌ・ケイ（大阪）、12－262736。「ゲーム用通信装置及びゲーム装置」、同、12－262749。「遊戯装置」、同、12－262756(請)。「体感ゲーム機」、同、12－262757。「ゲーム機用揺動装置」、同、12－262758。「ビデオゲーム装置およびプログラムを格納した記録媒体」、㈱エニックス（東京）、12－262740。同、12－262741。同、12－262742。「遠隔地間通信ゲーム装置」、日本電気㈱（東京）、12－262743(請)。「アミューズメントマシン、ゲーム制御方法、アミューズメントシステム、および、アミューズメントマシン用携帯型記憶媒体」、㈱サンセイブ・エンターテイメント（静岡）、12－262744。「電子装置」、カシオ計算機㈱（東京）、12－262750。「ゲーム装置及びその入力装置、ゲーム装置の制御方法、並びに記録媒体」、コナミ㈱（東京）、12－262751(請)。「遊戯用カート」、眞砂工業㈱（東京）、12－262754。「動作機構の動作制御方法及びその装置」、㈱日立製作所（東京）、日立京葉エンジニアリング㈱（千葉）、12－262755。

合同ショーパーティーで（左から）アトラスの岩田松雄室長、原野直也社長、ミッドウェストの中西昭雄社長、友栄の内田博社長、昭和遊園の小島幸也社長

合同ショーパーティーで（左から）富士電子工業の日森淳部長、泉陽機工の本田重正専務、富士電子工業の永野藤吉部長

合同ショーパーティーで（左から）カプコンの吉田昌稔常務、ミッチェルの尾崎ロイ社長、ナムコの鈴木登部長、ディンプスの西山隆志社長

セガ社ゲーム場運営

5つの子会社スタート

東京ジョイポリスのみセガ社直営に

セガ社オペレーション部門は新設の五つの子会社にそれぞれ十月一日付で営業譲渡し、新体制で再スタートした。しかし東京ジョイポリスだけは従来どおりセガ社直営として残る。九月二十六日の五社合同記者会見で明らかにした。

セガ社の永井明専務によると、これまでゲーム場運営は本社の中央集権的な方式で進めてきたが、明確な責任体制の下でスピーディーな意思決定を事業に反映させ、地域に密着した適切な経営を行ない、ゲーム場の潜在的な可能性を十分掘り起こし、安定した高収益事業を構築するため、今回の分社化を実施した。

営業譲渡は九月末現在の簿価を基準に、それぞれ子会社に資産を分割する方式で行ない、営業権は無償とした。それぞれの子会社は譲渡された資産額を全額セガ社からの借入金として計上する。子会社従業員はセガ社からの出向とする。

オペレーション子会社の株式はセガ社が一〇〇%所有している。永井専務は各子会社の取締役を兼任しており、五子会社の役員のうちセガ社からの役員兼任は半数以上を占めている。今後必要なゲーム機など設備はセガ社から購入する。

五子会社の所在地などは次のとおり。㈱セガアミューズメント東日本‖埼玉県大宮市三橋一の三三六の一、☎（048）652-7655、泉谷享社長。㈱セガ・アミューズメント東京‖東京都大田区東糀谷二丁目十二番十四号、☎5737-7587、三木和徳社長。㈱セガ・アミューズメント東海‖名古屋市名東区社が丘一の八〇四、☎（052）702-3001、丹野成仁社長。㈱セガ・アミューズメント関西‖大阪府豊中市豊南町東二丁目五番三号、☎（06）6334-0500、増井尉夫社長。㈱セガ・アミューズメント西日本‖福岡市博多区博多駅南五の七の五、☎（092）452-6844、上野聖社長。

持ち分のエリアは区分されており、東日本は新潟、群馬、埼玉、千葉を含む北日本を担当。百五十店舗、百億円の資産を引き継いだ。東京は東京都内と神奈川を担当。百五店舗、九十億円の資産を引き継いだ。東海は山梨、長野、富山、石川、福井、岐阜、三重、愛知、静岡を担当。九十店舗、八十億円の資産を引き継いだ。関西は滋賀、京都、奈良、和歌山、大阪、兵庫、鳥取、岡山、香川、徳島を担当。八十店舗、百十億円の資産を引き継いだ。西日本は島根、広島、愛媛、高知を含む西日本を担当。百二十四店舗、百億円の資産を引き継いだ。

永井専務は、「セガ社の施設部門は上場以来一度も赤字になっていない。三年前まで年間約百店を新規出店してきたが、業界全体を見てもロケが多すぎることなどから、昨年は見直しを進めこれまで二百八十店を閉鎖、約五百人削減し、現在約六百店、約千人となっている。既存店の前年対比売上げは今年上半期で一〇〇%以上と順調だ。これは『ダービーオーナーズクラブ』が大きく貢献している」と語った。

分社後は出店抑制や店舗スクラップなど継続する一方、体質強化、収益構造の改善に努める。また新機軸としてICカードによる時間従量制の導入検討など、新しいインフラへの挑戦も進めていく、としている。

主なゲーム場

セガ・アミューズメント東日本‖クラブセガススキノ、オリエントパーク・セガワールド、セガワールド泉バイパス、オーツーパーク・セガワールド。

同東京‖池袋ギーゴ、渋谷ギーゴ、クラブセガ横浜、クラブセガ立川。

同東海‖セガアリーナ豊橋、セガワールド豊科、クラブセガ・リバーサイドモールシンセイ、セガチャーリーワン、セガワールド松阪。

同関西‖梅田ジョイポリス、心斎橋ギーゴ、セガアリーナ・パドゥー、セガアリーナ浜大津。

セガ社オペレーション部門の５子会社発足説明会で、上はその役員ら

セガ社「ネットアット」

実験営業を中止

完成させてから4月開始へ

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、大川功社長）は、情報コンビニ「エンターテインメントステージ・ネットアット」の実験を七月二十一日から東京都内三ヵ所で行なってきたが、十月一日付で実験を終了。池袋ギーゴ、渋谷ギーゴ、東京ジョイポリスでの営業を打ち切った。同社によると来春、改めて本格スタートさせるとのこと。

「ネットアット」は光ファイバー通信網を利用したLAN（企業内情報通信網）により、多彩なエンターテインメントコンテンツを提供するとともに、利用者同士の通信コミュニケーションの場とするもの。ICカードを使用、端末機「ネットアットターミナル」ではタッチパネル式TFT液晶画面で操作し、映画、音楽、ゲームなどのコンテンツを楽しむことができるほか、CCDカメラを使ったテレビ電話「ネタフォン」も利用できるようにした。

セガ社は昨年十一月、「光ファイバーネットワークでアーケードエンターテインメントが進化する」として、一ゲーム三分間百円のゲーム場から一時間千円という新ビジネスモデルを提起した。これに伴い今年度から三年間、光ファイバーアーケードセンター展開のため三百二十億円を設備投資する、と今年二月に発表した。

これらは「ネットアット」として実現され、七月二十一日から東京都内三ヵ所（うち一ヵ所は当初「夢の技術展」内のセガ社小間で、展示会終了後の八月十二日、東京ジョイポリスに移設された）で実験を開始した。

この時点で、実験は来年春まで行なわれ、二〇〇一年三月までに全国十五ヵ所まで拡げる、との予定だった。しかし「ネットアット」への関心は一般に低く、実験が来年春まで続けられるかどうかさえ危ぶまれてきた。

結局この実験は十月一日までで打ち切られたがセガ社では、「実験段階なのでコンテンツ、システムのそれぞれ一部分が未完成だった。これらを全面的に見直し、再検討した上で完成させるのに半年はかかる。営業形態を含め充実させた上で、来年四月にはネットアットを本格的にスタートさせる予定だ」としている。

登録制のギフトショー

ビジネス色強く

サンエス、真砂工業ら出展

贈答品や生活雑貨の総合見本市、第五十回東京インターナショナル・ギフトショー00秋（ビジネスガイド社主催）が九月六-八日、東京ビックサイトで開催され、AM業界からサンエス、セガトイズ、真砂工業などが出展した。関係業者だけを対象とするもので、入場は登録制（無料）。

ギフトショーは七五年以来毎年二回開催されており、会場は東京ビッグサイトの東館全ホールと西館1-2ホールなどを使用。これに二千二百五社（うち海外から四百十二社）が出展するという本格的ビジネスショーである。これに関係業者など約十八万人が訪れた。

会場は衣料品、家具、宝飾、文具、食品、輸入雑貨など十七の出品分野別に分かれているが、小間配列は整然としている。大規模出展はないというのもビジネスショーらしいところだ。

エスケイジャパンの子会社、サンエスは一般小売り用のぬいぐるみやファンシー雑貨をメインに、プライズ機用景品も展示した。セガトイズは許諾品の「すしあざらし」、「シムケン」などキャラクターのサブライセンシーを募集した。

真砂工業はメリーゴーランドやティーカップの形をした小さな卓上オルゴール約百点を出品。同社は三協精機製作所の協力で二年前から木製手作りのオルゴールを製造、事業化している。

このほかフクヤ、ピーナッツクラブが景品用でない一般小売り用キャラクターぬいぐるみなどを展示した。

ギフトショー00秋で、上はサンエス、下は真砂工業の小間のようす

「プリネット」向け

携帯接続を網羅

Jフォン、EZwebも

㈱アトラス（本社東京、原野直也社長）は今年五月以来、「プリネットステーション」を出荷しているが、プリクラ画像を送信する携帯電話サービスをこのほど網羅したと九月十八日に発表した。

「プリネットステーション」では撮影した画像を、携帯電話サービスで送信できるのが特徴となっている。しかし当初これに対応する携帯電話サービスはiモードだけで、八月一日からJフォンが加わり、九月二十日からさらにEZwebが加わりこれですべて揃った。

「プリネットステーション」は八千五百台出荷したのにとどまっているが、携帯電話サービスが網羅したため、強力に展開できる見通しとなった。

なおアトラスはiモード用ゲーム「アトラスウェブ・アイ」を十月十六日にスタートさせることになった。提供する第一作はRPG「アクマ召喚プログラム」で、利用料は月額三百円となっている。

00年版「警察白書」

カラオケなどたまり場

「8号営業」関連は賭博犯のみ言及

警察庁は九月二十二日、「平成十二年版警察白書」を発表、同白書は十月二日に発売されたが、今回は初めて序章「国民の信頼の回復を目指して」を設け、昨年以来相次いだ警察の不祥事をとりあげた。また刑事警察の五十年を特集した。

うち風営法により警察許可制となっている「八号営業」（ゲームセンター等）については、風俗営業のひとつとして「風俗営業の状況」、「売春事犯および風俗関係事犯の現状」の中で例年どおり記載されており、「ゲーム機等を使用した賭博事犯」と八号営業の関連性が示されている。しかし「八号営業」が規制対象となったのは「少年のたまり場」とよく言われるのに、その関連性は相変らず示されていない。

「風俗営業の状況」では九九年十二月末現在の営業所数、「風俗関係事犯の現状」では九九年中の「ゲーム機等を使用した賭博事犯の検挙状況」が、例年どおり記載されている（本紙第611号で掲載ずみ）。

検挙状況に関して、「最近は、トランプゲームやルーレット用の設備を設けて遊技をさせる『カジノバー』といわれる営業における賭博事犯が多くなっている」と記述しているのも例年どおり。

巻末資料の『風俗営業（遊技場営業）の法令別検挙状況』も例年どおりで、七号営業（パチンコ店など）と八号営業関係を合計したもの。八号営業だけのデータは示されていない。

警察庁では、TVポーカー店など違法営業所も通常のAMゲーム場もすべて「八号営業」として同じカテゴリーに含めており、八四年の法改正以来この見方を変えていない。

なおゲーム場関係とは別に、警察白書では少年非行対策として、不良行為を助長する環境の浄化を掲げ、前回から「カラオケボックス等の娯楽施設やコンビニエンスストアは、深夜におけるたまり場となったり、飲酒、喫煙等の不良行為が行なわれるおそれが大きいことから、警察ではこうした営業に係る少年の不良行為の実態掌握や街頭補導活動を強化するとともに、法令に違反する行為の取締りに努めている」などと記載している。

今年の「ゲームの日」ポスターから

AOU10周年で

ファン感謝催事

「ゲームの日」企画を発表

AOU、JAMMA、NSAの三協会によるゲームの日実行委員会は、六月六日、二十九日、七月二十六日の三回の会合を経て今年の「ゲームの日」（十一月二十三日）の実施要領をまとめた。

「ゲームの日」は今年で六回目となり、「AM業界と地域社会とのコミュニケーションを深める」ことを目的に、AOU主導で実施している。

同委員会はAOUの平本将人氏が委員長、星谷清重氏が副委員長、岸塚静雄氏、大野佳之氏、河合峰宏氏、東利寿氏、蕭明彦氏、JAMMAの高橋和治氏、NSAの宮原久氏、内田慎一氏が委員となっている。

今回はAOU発足十周年記念「ファン感謝イベント」を兼ねて実施する。イメージガールとしてタレントの須藤温子を起用し、ポスターやクオカードなどに採用。

イベント内容の企画は①福祉関係へのAM機提供「アミューズメントラブ・エイド」、②ファン感謝イベント＝記念品贈呈やゲーム大会、プレイ料金割引など、③AOUの新マスコットキャラのネーミング募集、④来場者アンケート――など。

また告知用のぼり、プレゼント用の風船とクリアホルダーを用意。

これを受けてAOU会員協会が独自のイベントを企画、実施することになるが、今年も実施しない協会がある。

バンプレストが

東証2部に上場

89年以来バンダイグループ

㈱バンプレスト（本社千葉県松戸市、伍賀槌太社長）の株式が十月十八日に東京証券取引所第二部に上場されることになった。東証が九月十八日に発表した。上場に際し百万株（額面五十円）を公募発行し、発行済みの八十万株を売り出す。主幹事は大和証券SBキャピタル・マーケッツ。

同社は松田靖氏が七七年四月に設立した業務用TVゲームメーカー、豊栄産業㈱を出発点としている。八二年六月にコアランドテクノロジー㈱に社名変更。八九年二月、バンダイの子会社となり社名をバンプレストに変更した。上場前のバンダイの持株比率は六四%。

バンプレストの子会社にはバンウェーブ、バンプレソフト、ユニファイブ、ミーラス、アートプレスト、香港のバンプレスト社などある。

今年三月期の連結売上高は前年比七・五%減の三百三十六億千五百万円、経常利益は四一・七%減の十九億六千四百万円、最終利益は二一・四%減の十一億五千二百万円。

部門別売上高は、アミューズメント（機器、景品、オペレーション）が一四・六%減の二百二十四億四千五百万円、家庭用ゲームソフトが一〇・五%減の六十二億四千七百万円、その他が六〇・五%増の四十九億二千二百万円。部門別営業利益はAMが三一・一%減の二十三億五千四百万円となったほか、家庭用が四千七百万円の、その他が一億九千百万円の営業損失となった。

「スターショット」の写真見本から

「INTI渋谷」に

フォトスタジオ

ナムコ「スターショット」開設

ナムコは本格的なポートレート写真撮影ができる「スターショット」を十月一日、正式オープンした。その一号店は直営の「INTI渋谷店」内に設けられ、約三十分間で驚くほど美しいポートレートが実現できる。

「スターショット」は写真シール機とは異なり、区画されたコーナーでカメラマンが撮影するポートレート写真スタジオ。米国ではロサンゼルスを中心に百店以上展開されて、人気を呼んでいる。

四ポーズ撮影し、うち二ポーズをそれぞれポケットサイズ（約六㌢×九㌢）十枚作るAコース、一ポーズをポケットサイズ十枚と3×5サイズ（約九㌢×十五㌢）二枚とステッカー八枚を作るBコースとがある。料金は各コースとも一人千五百円、二人二千円など設定。

「INTI渋谷」では八月以来実験的に「スターショット」を導入、実験してきたが、人気を集めたことから本格的にスタートした。

またナムコ直営のテーマパーク「ナンジャタウン」で結婚式をこの秋から受付開始することになった。繁忙期などを除く期間、結婚式と披露宴会場として利用できるようにしたもので、さまざまなオプションも用意している。

ハピネット、業績予想

大幅に上方修正

DVD映像ソフト好調で

㈱ハピネット（本社東京、苗手一彦社長）は九月二十日、中間期と通期の業績予想を上方修正した。「PS2」本体の普及に伴いDVD映像ソフト販売が好調で、子会社である㈱ビームエンタテインメントが伸ばしており、通期もこの傾向が強まると見られるため。

修正後の九月中間期の連結売上高は六百二十億円（五月の前回予想では五百四十億円）、経常利益は十三億円（六億円）、中間利益は六億円（三億円）。また二〇〇一年三月期の連結売上高は千四百三十億円（千二百七十億円）、経常利益は三十三億円（二十八億円）、最終利益は十七億円（十六億円）と見込んでいる。

単独ベースでは玩具部門が計画どおりだったものの、家庭用TVゲームソフトの利益率は低下した。通期では経費計上など下半期に移したため、利益面で下方修正することにした。

「ファファア」商標を

山崎テントが取得

テント・帆布メーカーの㈱山崎テント（本社大阪、前岩清嗣社長）は、昨年倒産したタスコから商標「ファファア」を買い取ったことを明らかにした。前岩社長によると商標権取得は確かだが、買い取った時期などははっきりしない。

山崎テントは一九一五年創業、七〇年に法人化した帆布メーカーで、「ファファア」を展開している。

MS社「Xbox」の
正式名称とロゴ
サードパーティーは120社

米国マイクロソフト社（ワシントン州レッドモント）は九月二十一日、来年秋発売予定の家庭用TVゲーム機の正式名称を「Xbox」（エックスボックス）にしたこととロゴを発表。また日本の五十社を含む約百二十社が「Xbox」用ゲームソフトの開発に参加することなど明らかにした。

マイクロソフト社のゲーム事業担当上級副社長のロビー・バック氏の説明によると、「Xbox」のロゴはクリプトン板に精密にカッティングされた「X」の文字をデザイン化したもの。「Xbox」用ゲームソフトの開発メーカーとして約百二十社が参加を表明していることについて、これまでのどんな家庭用TVゲーム機の場合より早く、また多い支持が得られたのは、「Xbox」自体への期待が大きいからだと述べている。

サードパーティーには、アリカ、アトラス、カプコン、ジャレコ、コナミ、ナムコ、オーバーワークス、タイトー、テクモ、ビデオシステムなども含まれている。

「Xbox」は、ペンティアムⅢ六百MヘルツのCPU、三百Mヘルツのグラフィック Xチップ、64MBのメモリー、64チャンネルの3Dオーディオプロセッサなどを搭載する現時点で最高の家庭用TVゲーム機で、ブロードバンド対応機能なども備えている。

「Xbox」の価格、出荷予定数などは明らかではないが、米国版「PS2」（約三百ドル）を下回る価格で、初年度三－四百万台の出荷予定と見られている。

ゲートボール愛好家
GB友の会発足
ナムコが新市場向け事業

ナムコは十月一日、ゲートボール愛好者の会員組織「ナムコGB友の会」を発足、ゲートボール情報誌「ナムコGBフレンド」を創刊した。健康な中・高年齢層向け市場が今後ますます拡大すると見込んで発足させたもので、ゲートボール関係ではスティック、グローブなどの商品販売から、さらに本格的に進出することになる。

「GB友の会」はゲートボール愛好者を対象とするもので、未成年でも入会できる。「GBフレンド」が送られてくるほか、関連商品の割引購入などできる。二〇〇一年三月までに三万人の入会をめざしている。

「GBフレンド」は投稿を通じて交流を図るという雑誌で、年三－四回刊の予定。五百八十円。九月二十五日に「創刊0号」を発行しており、十一月末には創刊号を発行する。

ナムコ発行の「GBフレンド」創刊0号の表紙から

来春開業のUSJの
料金と営業時間
TDL並みの5500円

大阪市内に来春開業するテーマパーク「ユニバーサルスタジオ・ジャパン」（USJ）の料金を事業会社、㈱ユー・エス・ジェイ（本社大阪、阪田晃社長）が九月十八日に発表した。それによると一日パスポート券「スタジオパス」は中学生以上で五千五百円で、東京ディズニーランド（TDL）と同額を予定している。

また四歳以上小学生までの子どもは三千七百円、六十五歳以上のシニアは四千八百円と、これもTDLと同じ。TDLにない障害者の料金は大人で二千七百五十円などとなっている。

USJ自体の建設工事はすでに八五％以上進んでおり、遅くとも四月十五日までに開業する。初年度の休業日は二〇〇二年二月の二日間だけで、営業時間は通常午前八時から午後十時まで（ただし冬季は午後六時まで）だが、年末は翌日午前二時までなど、時期により異る。

USJの初年度入園者数は八百万人と見込んでいる。ただし収容人数は最大五万二千人と設定、これを越える場合は入場制限する予定。

人事異動

ナムコ
（10月1日）開発・収益グループ統轄兼エンターテインメント事業管掌（アミューズメント事業管掌）専務高木九四郎▽兼営業事業管掌、常務営業部門担当橘正裕▽兼販売事業管掌兼研究・開発・生産管掌補佐、同販売部門担当猿川昭義▽兼エンターテインメント事業部門担当代理、執行役員テーマパーク事業本部長池沢守▽退任（執行役員）沢野和則
第二開発本部部長、川村順一

タイトー
（10月1日）▼機構改革＝①AM営業本部のアミューズメント機器レンタル事業をSR（シングルレンタル）営業本部に移管、②AM営業本部をES（エンターテインメントストア）営業本部に、SR営業本部をEM（エンターテインメントマシン）営業本部に改称

新会社設立

㈱オフィスマインド＝東京都新宿区西早稲田三の三十一の四、協立第63ビル4F、☎3203－4510、加賀隆社長。

論潮
未公開情報

インサイダー（内部者）取引規制というのは、会社のインサイダーが、その地位を利用して手に入れた未公開情報を基に株式投資を行ない、不当利益を得ることで米国では厳しく処罰される。なぜインサイダー取引が厳しく規制されるのかと言えば、要するにこれは一種の詐欺であり、詐欺とばくと同様の犯罪行為だからである。自由主義経済を脅かす深刻な経済犯罪と言ってよい。

日本では昔からインサイダー取引天国とされており、これが目に余るところから八八年の証券取引法改正でインサイダー取引の禁止を明文化した（第百六十六条）。しかしその方法は構成要件をひとつひとつ定義するもので、適用範囲はかなり限定的だ。このため日本ではインサイダー取引の認定が容易でなく、事実上野放しにされていると言われている。

米国ではひとつひとつ要件を定義する方式ではなく、実質上のインサイダー取引があれば、それを刑事事件として立件する。そのため証券取引委員会（SEC）は、まず株取引などで大儲けした人たちをひとつひとつ調査していくという方法をとっている。法制度が異なるだけでなく、目的を達成しようとするか形式だけ整えようとするかという姿勢の違いでもある。

従って米国では企業の抱える情報は、直ちに公開される。抱え込んで公開しないと大きな危険を背負うことになるからだ。経営に関するあらゆる情報を広く広報するとともに、あらゆる問い合わせに応じる。具体的にはプレスリリーズが次々と配布されることになる。

行政機関も企業と同様で、情報を公開しない（秘密にする）場合には具体的な理由が必要となる。理由なしに情報を秘密にすることから生じる不正をできるだけ少なくするために、である。

日本では残念ながら企業も行政も、米国のレベルとは大ちがいで、公開しないことを美徳と考える向きもあるほどだ。これではいつまでも事態は改善されない。

38th Amusement Machine Show

続

アミューズメントマシンショー
各社出展内容
（前号からの続き）

その他アーケード機
ほとんどがプライズ機 新しい趣向のゲームも

TVゲーム機（本紙前号掲載）以外のアーケード機（プライズマシン、AM自販機など含む）の分野は、ほとんどが景品を払い出すタイプの出品となった。

その中でセガ社の回転寿司のように流れる景品を狙うもの、大平技研／カプコンの水に浮かべた魚を釣るゲーム、オリエンタル産業の乗物の要素を加えたクレーン機などが注目された。

AM自販機は数社が新バージョンを紹介したのみにとどまり、勢いはなくなった。

アークワールド

シール機「ななクラブEX・千社札」のメタリック調シールバージョンと、アトラス製シール機などを紹介した。

アトラス

プライズゲーム機として、タイマー制となり数字の的などを追加したIMS製「ラリーポイント2・エピソード2」、ルーレットとビンゴを組み合わせた「ビンゴDEビンゴ」を披露。

AM自販機は「プリント倶楽部2」の全身写真版「ミューズ」、ポップ音楽が流れるなどバージョンアップした「スタコレはい！はい！」、干支模様を爪に付ける「ネイルモア・ツキを呼ぶネイル」などを展示した。

インタックジャパン

ジーンズをはいた下半身人形のお尻を備え付けの指で突くと占いカードを払い出す「開ウン！ケダモノ占い」など、韓国アミューズワールド社製品を展示した。

エイコー

景品を入れたバケットを光線銃で狙うというプライズガンゲーム機「クイック&ゲット」、ルーレットの結果により払い出す景品が異なる「ならべとーる」を紹介。

写真はいずれもエイコーの小間で上は景品バケットを狙うガンゲーム機「クイック&ゲット」、左は「ならべとーる」

エイブル

BB弾でキャラとルーレットを狙撃する「ミレショットダー2」を出品。

オムロン

スタンプなど落書き機能を一新した「ハイキーショット・フラワーバージョン」、ヘアカラー変更モードを追加した「アートマジック・カラフルバージョン」を展示。

オリエンタル産業

乗物に乗って景品を入れたボックス上を前後、左右に移動し、クレーンを降下させて景品をつかむという乗物型クレーン機「ライドキャッチャーのってとる」を披露した。

右の写真はオリエンタル産業の乗物型クレーン機「ライドキャッチャーのってとる」

カトウ製作所

回転式LEDを使用した「ルミスピンプライズ」を紹介。ほか新作六機種を参考出品し開発意欲を示した。

「ファンシーリフターギガ」＝景品バスケットを円形に上下二段、計三十六個を並べた六人用大型機。「ファンシープチリフター」＝「デミ」を一段と小型化したもの。「フォーチュンドロップ」＝「リフター」シリーズのバケットを大きくし、さらに大きな景品に対応したもの。

「フィッシングハンター」＝糸付き磁石を飛ばして景品バケットにくっつけ、リールを巻いて引き寄せる。「フォークマン」＝フォークリフトを移動させ、景品を乗せたパレットにフォークを入れて引き出す。「シルバービート」＝大きめの玉を使ったパチンコタイプで、ポケットに入れ得点を上げていく。

左の写真はフォークリフトで景品パレットを引き出すカトウ製作所製「フォークマン」、上は電光の上昇下降を止める同「フォーチュンドロップ」

カプコン

水に浮いて流れる魚（造型）に金属球を付けた糸を垂らし、魚の口に入ると食いつくという大平技研工業製魚釣りゲーム機「釣れるんです」（カプコンが総発売元、ほか各ディストリビューターも出品）、ルーレットで景品バケットを左右へ傾けるユウビス／カプコン「ぐるリンゲット！」を披露。

また「着メロコレクション・卓上タイプ」とその新サービスを紹介。

コナミ

五十インチ映像スクリーンにボールを蹴って当てるサッカーゲーム機で、ゴールシュートと数字板を狙うモードもある「フットボールマスターズ」、パッドを叩くゲーム機をバージョンアップし二人通信プレイモードなどを追加した「パンチマニア北斗の拳2」を披露。

またルーレットで電光自動車を進めていくプライズゲーム機「チョロQドキドキレーシング」を出品した。

AM自販機は、ファッションがテーマのフレームを搭載した「プリプリキャンバス2000スタイルバージョン」を紹介。

こまや

クレーンを左右へ動かし菓子類や75ミリカプセルなどをつかみ取って落とし口へと運ぶ「森のくまさんクレーン」を披露した。

またパチンコ式でボールを盤面に弾き、ポケットに入れて縦横斜めに並べるメルシーサービス製

上の写真はエイブル「ミレショットダー2」のプレイのようす

インタックジャパンが出品したAW社製「開ウン！ケダモノ占い」

38th Amusement Machine Show

右の写真は水に浮かんで流れる魚を釣り上げる大平技研工業／カプコンの「釣れるんです」のようす

左の写真はカトウ製作所の小間で〝ファンシー〟シリーズを大型化した「ファンシーリフターギガ」

プライズマシン「もんきービンゴ」、メモリーズ製スマートボールゲーム「ライブリーボール」なども紹介した。

サミー

ドライブゲーム〝運転シリーズ〟第二弾で怪獣のラプラスに乗ったピカチュウを操作し水上コースを進む「ピカチュウのなみのり大冒険」、傾斜面の下から上へ景品を押し上げる六人用プライズマシン「ラウンドスクエア」、犬のキャラをタイミングよくジャンプさせ縄跳びをする泉陽興業／サミーのプライズゲーム機「なわとび大会」を披露した。

ジャレコ

携帯電話の待ち受け画面作成機のコンパクト版「ケータイピピ・シティバージョン」を展示。

右はクレーンを操作し菓子類をつかみ取るこまや製クレーン機「森のくまさんクレーン」

左はセガ社「スーパーグルグルステーション」のプレイのようす。回転寿司のように流れてくる景品をアームで押し出す

サッカーボールを画面に向けて蹴るコナミ「フットボールマスターズ」

スクラッチ

ルーレットに新フィーチャーを加えたプライズマシンのブライト／エクセル「ブブトンアタックアラカルト」（総商、リバーサービスからも出品）や泉陽／サミー、メルシーサービスの新作を紹介。

セガ社

景品がベルトコンベアに乗って回転寿司のように流れ、取りたい景品が前に来た時にアームを伸ばして落とすという十四人用の大型プライズマシン「スーパーグルグルステーション」を参考出品。

泉陽興業／泉陽機工

プライズゲーム機「なわとび大会」（サミーが総発売元）を出品。

上の写真はタイトーがオリジナル機でコーナー展開する「キッズプラネット」

タイトーのクレーン機「カプリチオ・セサミ」

総商

チャンスモードを追加したブライト／エクセル「ニューブブトンアタック」（リバーサービスからも出品）ほかタイトー製品などを紹介。

タイトー

スコップで景品（菓子や70ミリカプセルなど）をすくって皿に乗せると、手の形のバーが皿を叩き落ちなかった景品を奥へ掃き入れるという「てんこもりオンステージ」、高さを低くしコンパクト化したクレーン機「カプリチオ・セサミ」、バージョンアップ版「カプリチオサイクロンSR」を披露した。

またユニバーサルスタジオのキャラで統一したファミリー向けAM機コーナー「キッズプラネット」を設置。これは同キャラを使ったクレーン機やシール機、定置型乗物機など計十二台のオリジナル専用機で構成、同社がSC内などに設置する。

テクモ

液晶画面による卓上型星占い機で顔写真シールも作成するティーアイブロス製「アストロクラブ」を紹介した。

トーゴ

皿に乗った百五十ミリカプセル景品をアームで押して落とす四人用「カプセルパレード2」、レバーで盤面を傾けながらボールを転がしゴールまで運んでいく「ザ・スパンキーボール」、少し低めのプレイフィールドにしたエアホッケー「チャンピオンホッケー」を展示。

ナムコ

ルーレットでの数字を加算して電光を上昇させた結果により、上中下の三段階で景品を払い出す「とれるまでチャレンジ」を出品した。

このほか同社が総発売元となっているカトウ製作所の新プライズマシンなども紹介した。

キャラ人形をジャンプさせる泉陽興業／サミーの「なわとび大会」

ルーレットでの合計数で異なる景品を払い出すナムコ「とれるまでチャレンジ」

写真はいずれもトーゴの小間で、右上はカプセルをアームで押し出す「カプセルパレード2」、右下は「チャンピオンホッケー」、下は「ザ・スパンキーボール」

バンプレスト

3リールスロットで絵柄が揃うと、底に穴が開いたすり鉢状フィールドにボールが転がり、当たり穴に入れば選んだ景品が払い出される「コンビニステーション」を発表。

またミニアップライト型でゲームフィールド部分を交換できるシステムキャビネット「くみくみっくす」を披露し、その機種として野球ゲーム「ホームランスタジアム」、パチンコ式「ポイントシューター」、スロットタイプ「マルバツスロット」、電光ルーレット「必殺!!ゴムゴムルーレット」の四種類を展示した。

このほかセガ社のTV塗り絵ゲーム機にアンパンマンキャラを採用した「それいけ！アンパンマン・くれよんキッズ」、ボール投げ「アンパンマンのばいきんまんたいじ2」、キャラに帽子などを付けた「おどってピカチュウ・バージョンアップセット」などを紹介。

真砂工業

キティキャラと花を随所にあしらったデザインで菓子類をつかみ取る二人用ミニクレーン機「キャンディ・キャッスル」を参考出品した。

38th Amusement Machine Show

AMショーで話題のアーケード機

キャンディ・キャッスル（真砂工業）

なわとび大会（泉陽興業／サミー）

森のくまさんクレーン（こまや）

ラウンドスクエア（サミー）

カプセルパレード２（トーゴ）

もんきービンゴ（メルシーサービス）

ラリーポイント２・エピソード２（ＩＭＳ／アトラス）

てんこもり² オンステージ（タイトー）

わんにゃんスタジアム（昭和技研）

ファンシープチリフター（カトウ製作所）

くみくみっくす・ホームランスタジアム（バンプレスト）

シルバービート（カトウ製作所）

ピカチュウなみのり大冒険（サミー）

ぐるリンゲット！（カプコン／ユウビス）

コンビニステーション（バンプレスト）

ビンゴｄｅビンゴ（アトラス）

ドリームパーティー（昭和技研）

フィッシングハンター（カトウ製作所）

ブブトンアタックアラカルト（ブライト／エクセル）

友栄

スマートボール式でボールをヒットなど表示した穴に入れ、バックガラス内でランナーのプレートを進める野球ゲームをする昭和技研製「わんにゃんスタジアム」、ルーレットによる数字でビンゴランプを縦横斜めに揃えると、トレイに乗せた景品（大型にも対応）が払い出される同「ドリームパーティー」を紹介。

ユウビス

ルーレットによる数字分だけ景品バケットを左か右へ傾けて景品を落とすカプコン製「ぐるリンゲット！」（ユウビスが販売元）、ビル解体作業がテーマのプライズゲーム機「ボンバークレーン」のほか、こまやの新プライズマシンなど展示。

リバーサービス

ブライト／エクセル「ブブトンアタック・アラカルト」を通常仕様のノーマル編と、特大サイズの景品をディスプレイできる応用編の二タイプに分けて展示。同「ニューブブトンアタック」も。

また「UFOミニ」を改造し、クレーンでボールを落とし口へ指定個数だけ運べば景品を払い出すというプライズマシンにした「ビービーボール」を参考出品した。

リバーサービスが出品した「ビービーボール」（右）と２モードで紹介した「ブブトンアラカルト」（下）

上は友栄が展示した昭和技研「わんにゃんスタジアム」のようす

上はバンプレスト「くみくみっくす」の「ホームランスタジアム」

写真は「ぐるリンゲット」や「釣れるんです！」など展示したユウビス

メダルゲーム機

メダル飛ばし型が増加 趣向凝らした演出重視

メダルゲーム機分野は、さまざまな演出やフィーチャーを採り入れ趣向を凝らすことで新規性を見出そうとしており、とくにプッシャーゲームにその傾向が強い。

その中で富士電子工業の一定条件で人形が踊るステージが現れるもの、ナムコのTVゲームキャラを使ったゲーム性のあるものやTV横回転スロットなどが注目された。

また子どもこまや、サミー、トーゴなどがエレメカ式で遊べるものを出品した。スロットマシンや競馬ゲームなどのほかは、ゲーム・オブ・チャンスでなくゲーム性とスキルを重視する傾向が出てきている。

アルゼ

古代の南国をモチーフにした凝ったデザインでレバーとボタンによりメダルを飛ばす八人用プッシャー「パプアン」、上からメダルを投入し棺桶のポケットに入れる「ロッキンバンパイア」、数種類のゲームを内蔵した縦画面TVメダルゲーム機「ファンタジアステーション」を披露。

スロットマシンとしてメカリール式「ダブルインパクト」、「セブンズボーナス」、「ブラックダイヤモンド」、子ども向け「クルピタぞうさん」、TVスロット「ジョーカーズダブル」など展示。

38th Amusement Machine Show

写真はいずれも富士電子工業のメダルゲーム機「ビスクロマンス」。ジャックポットになると盤面ステージがせり出し、中で男女の人形がいろいろなしぐさをして動く（上の写真）

またSNK製パチスロ機「プロスロット」シリーズとして、「デュエルドラゴンR」、「デルソル2」などを出品した。

インタックジャパン

ルーレットなどを加えた六人用プッシャーの韓国アミューズワールド社製「ゴールデンゲート」を出品した。

エー・アイ・エー

韓国ユニバーサルエンターテイメント社製品を四機種紹介した。うちプッシャー機が三種で、左右に傾く戦闘機の翼にメダルを飛ばして乗せる「ドッグファイトヒーロー」、宝石箱や海賊船を配した「トレジャーブロス」、山の周囲をトロッコが走る「ゴールドスナッチャー」。もう一機種は八人用TV競馬ゲーム機「ユニバーサルダービー」。

エイブル

液晶ゲーム付きパチスロ機のセタ製「パチスロ王国DX・グランシェル」を紹介。

オリエンタルソフト

TVメダルゲーム機として「スーパーロイヤルダービー」、「麻雀旋風」、「スーパーエイトライン」、「スーパーポーカー」（いずれも基板タイプ）を展示した。

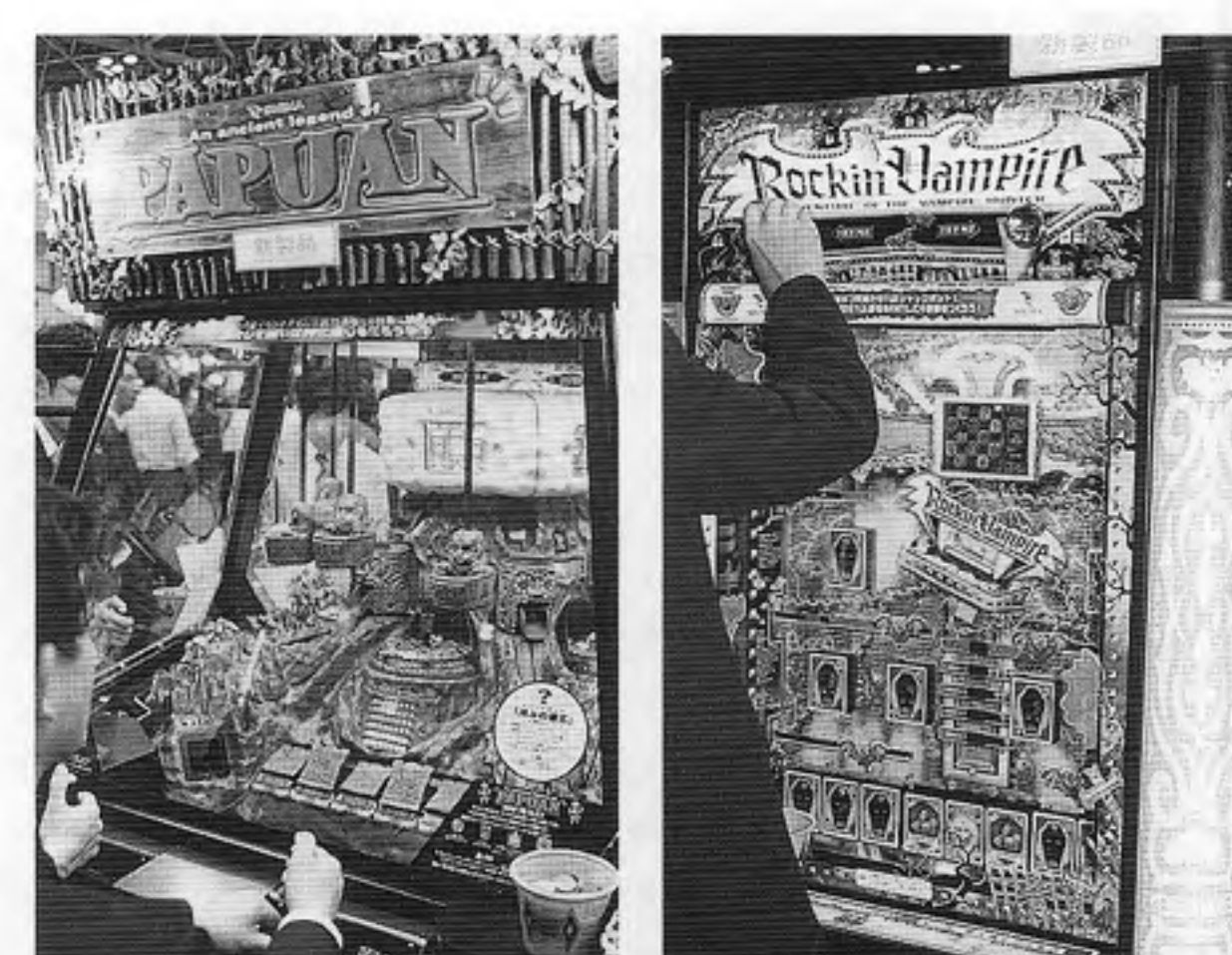
カプコン

三共製パチスロ機にいろいろなフィーチャーを付加した「パチンガン」を参考出品。

北日本通信工業

遊園施設のティーカップをモチーフにしたルーレット「プレジャーファクトリー」を展示した。

コナミ

華やかな電飾を付けた一人用ルーレット「スタールーレット」、ミニプッシャー「ポケットパイレーツ」、犬に骨を投げるTVメダルゲーム機「らんらんぱぴぃ」、備え付けの銃にメダルを込めて前方の標的を狙うガンゲームタイプ「トークンショット・サイレントスコープ」、また縦画面TVメダルゲーム機「スティングネット」シリーズで寿司の種類を揃えるスロット「握りのジョー」、ブロック崩しタイプ「フューチャーブロック」などを展示した。

上の写真はアルゼの小間で、左側は古代を演出したフィールドにメダルを飛ばす「パプアン」、右は「ロッキンバンパイア」

上の写真はアルゼの小間で多数展示したSNK「プロスロット」

こまや

パッドを叩いてメダルを飛ばし皿の上にうまく乗ると、LED数字（メダル投入ごとに変わる）分のメダルが払い出される「のってケロ」を披露。またスマートボールタイプのメモリーズ製「カジノキッズ」、ボールをルーレットフィールドに打ち出し選んだ数字と合えば数字の枚数分のメダルを払い出す楠野製作所製「スマートルーレット」を紹介した。

サミー

“パチスロレボリューション”シリーズの第七弾「ゲゲゲの鬼太郎SP」と八弾「玉緒でポン！」、また“キッズメダルコレクション”シリーズ第七弾のサルにヤシの実を投げる「いたずらモンキー」、動物にかごをかぶせる「アニマルキャッチ」、動物にパイを投げる「パイなげ大会」を出品した。

上の写真はナムコの小間で、左側はTVゲーム画面を使ったプッシャー「ナムコスターズ」、右はアイレムSE「グラッドギャング」

セガ社

水面をボートが走る十人用競艇ゲームで、プレイヤーが登録したオリジナル選手をBET数に応じた強さで参加させることができる「ボートレース・オーシャンヒーツ」（十一月中旬発売予定）を展示。

このほかSC向けTVメダルゲームのサッカーゲーム「ねらえ！スーパーゴール」、「テクニカルボウリング」、「チャレンジゴルフ」、ハングライダーゲーム「スカイチャレンジャー」、「それいけ！しょうぼうたい」を展示した。

左の写真はガンゲーム型メダル機のコナミ「トークンショット・サイレントスコープ」、右は電飾が目立つ同「スタールーレット」

タイトー

中華料理が並んだ円形テーブルをルーレットで回転させ、手前に来た料理に表示された数字分のメダルを払い出す“SCメダルシリーズ”第八弾「満腹飯店」を披露。

トーゴ

上部からメダルを投入し盤面を通過させるタイプの“キッズメダルシリーズ”として、メダル通過で揺れ動くプレートを採用した「シェイク！ポケット」、野球ゲームで下部のバットレバーを使ってメダルを弾くフィーチャーもある「メダルスタジアム」、LED数字合わせを加味した「スロットパーク」の三機種を披露した。

上の写真はバンプレスト「くみくみっくす」シリーズのゲーム

東プロ

スマートボール式でプログレッシブ機能を加えた「モンスターパニック」のほか、「ハイパースロットEXプラス」のキャビネットにサミー「パチスロレボリューション」の機種を組み込み新盤面として出品した。

ナムコ

TV画面にサイコロを振り出し、敵キャラをやっつけながらスゴロク式に塔を上っていく「すごろくアドベンチャー・ドルアーガの塔」、往年の同社TVゲーム六機種のゲーム画面を使ったスロットとエレメカゲーム機を画像化したボーナスゲームなどが楽しめるプッシャー「ナムコスターズ」、“シューティングメダルシリーズ”第三弾でパックマンを使った「パックンパーティー」、絵柄合わせやスロット式など三種類のゲームができる「ファンキューブ」などを披

いずれもこまやの小間で、上はカエル跳びがテーマの「のっけてケロ」、左は「スマートルーレット」

ティーカップが回転する北日本通信工業「プレジャーファクトリー」

38th Amusement Machine Show

AMショーで話題の小型乗物機

DJくまたんのなかよしスタジオ（ホープ）
ちびっこ機関車（ホープ）
ポケモンなかよしドライブ（バンプレスト）
機動パトカー（日邦産業）
ペンギン消防車（真砂工業）
ピザバイク（真砂工業）
はじめてプラレール・新幹線（AKワークス／伊藤忠産機）
ハローキティとドライブ（日邦産業）
ちびっこ新幹線（ホープ）
ぷぷチャチャのアドベンチャードライブ（日邦産業/ココロ）
はじめてプラレール・消防車（AKワークス／伊藤忠産機）

露した。

またカラフルな魚が右から左へ次々と泳いでくるのを止めるというアイレムソフトウェアエンジニアリング製「**グラッドギャング・海物語**」、3リールにボーナスリールを加えたメカスロットの昭和遊園製「**ハートコレクション**」を紹介した。

バンプレスト

システムキャビネット「くみくみっくす」のメダルゲームバージョンで、電光ルーレット式「**必殺!!ゴムゴムルーレット**」を参考出品した。

富士電子工業

豪華なデザインのキャビネットで、ボールを盤面に落とし下のポケットに並べていき、ジャックポットに入ると盤面上部のステージが開いてせり出し、中で男女の人形がダンスするという凝った演出がある「**ビスクロマンス**」、ネコを描いた盤面にボールを弾き下で並べる「**いただきニャンドラキッズ**」、ボールレースの四人用「**イルカのなみのりパーク**」など出品。

遊園施設・乗物機

遊具も演出効果を加味　小型乗物は楽しさ追求

遊園施設分野はパネルや写真による展示が中心だったが、今回はアスレチックやエアークッションなどの遊具の実物展示が増えた。遊具は内部でボールや風船が飛び出るなど、この分野も演出により遊びの幅を広げようとする傾向にある。

小型乗物機の分野はキャラクターものが主流だが、音楽ゲームの遊びを付加したりハンドルで自由に回転したりするものなど、いろいろな工夫を凝らしたものが増えた。

オリエンタル産業

風船が宙に舞う中で遊ぶ遊具「**ふわふわふうせん**」のコンパクトな限定バージョン（三×三メートル）を実物展示した。

協和プレイプロダクツ

同社と業務提携している米国PCD&M社の立体遊具「**ボールランド**」を紹介。小規模から大規模まで組み合わせることができる遊具で、最も小さなユニットを展示。

サノヤス・ヒシノ明昌

ボールプールの内部に設置したゾウなどのキャラからボールが次々と飛び出す「**ぞうさんのシャワーボール**」を実物展示。

またドイツのハイモ社製シューティング型「**インタラクティブダークライド**」を、車両と造型の展示により紹介。このほかビルトイン型大観覧車やオランダのベコマ社製コースター「フライングダッチマン」など各種遊園施設をパネルで展示。

三精輸送機

ミニコースター「スキップコースター・こわこわカー!?」など、最近各遊園地に設置した遊園施設をパネルで紹介した。

スクラッチ

マイカルクリエイト扱いのボールプールで、アニメキャラを使用した屋内でも設置できる「**はなまるきっずらんど**」を実物展示した。

泉陽興業／泉陽機工

急な傾斜地にも設置できる吊り下げ式輸送ライド「**マウンテンライナー・ハンガータイプ**」を実物展示した。またイルカをデザインした水流ボート「**ドルフィンパラダイス**」、四人乗りの周遊自動車「**林間バギー**」のそれぞれ乗物部分を展示した。

右の写真は泉陽興業／泉陽機工の小間で、小間上部を移動する「マウンテンライナー」や「ドルフィンパラダイス」など

このほかコンテナ式移動アトラクション「アイスワールド」、ダークライド「スーパーシューティングライド」、大観覧車など各種遊園施設をパネル展示した。

タイトー

「ユニバーサルスタジオズ・キッズプラネット」用の二人乗り定置型乗物機「**キュリアスジョージとドライブ**」を展示した。

ダイニチ

高さ六メートルのアンパンマンをデザインしたエアークッション遊具「それいけ!アンパンマンふわふわ」を実物展示。

また小型乗物機として、トミーの玩具"プラレール"をレール走行式乗物

左はサノヤス・ヒシノ明昌のボールプール「ぞうさんのシャワーボール」、右はスクラッチ出品「はなまるきっずらんど」

左は協和プレイプロダクツの遊具「ボールランド」、右はダイニチが展示した「それいけ！アンパンマンふわふわ」

左は山崎テントのエアー遊具「ファファバルーンドーム」、右は中村製作所の小間でアスレチック遊具の展示のようす

38th Amusement Machine Show

右はダイニチの小間で玩具を乗物化した「はじめてプラレール」の展示

機にした「はじめてプラレール」（エイケイワークス／伊藤忠産機）を展示。車両は新幹線、D-51、パトカー、消防車の四種類を用意しており、いずれもフロント部分の大きな目玉が走行中に左右に動きアイキャッチ効果がある。

トーゴ

「キッズレール電車でGO！」など定置型乗物機と「メロディペットミニ」など走行式乗物の一連の従来機を出品。またコースターなど遊園施設をパネル展示した。

中村製作所

ボールプールとスライダーを組み合わせ、側面を魚やタコのイラストを描いたパネルで囲み海中をイメージした「**コンビネーション遊具マリンタイプ**」を展示。また米国リトルタイク社製アスレチック遊具「**ファミリーファンセンター**」も紹介。

日邦産業

定置型乗物機として、パトカーを円柱形にデフォルメしたデザインでハンドルを回す方向へ左右回転させることができる「**機動パトカー**」、ミニカーを走らせる遊び付きの同社／ココロ「**ぷぷチャチャのアドベンチャードライブ**」、〝ポケットシリーズ〟でキティキャラをあしらった自動車タイプの「**ハローキティとドライブ**」を披露した。

またエアークッション遊具「エアロランド」シリーズにも「ぷぷチャチャ」を採用。そのオプションとして、エアマットを飛び跳ねて内蔵センサーに当たるといろいろな音が出る付帯装置「**メロディバウンズ**」も紹介。

ハイムザケン社

イスラエルのハイムザケン日本支社として出展し、オーストリアのファンタイム社製遊園施設「**スリングショット**」を、ライド部分の展示と模型で紹介。同機は二本のタワーの間に球形の二人乗りライドが、両タワーの先端とワイヤーで結んで設置され、特殊スプリン

左はホープの新乗物機「ＤＪくまタンのなかよしスタジオ」

上は豊永産業の小間で、トランプカードをデザインした写真パネルで「フライングコースター」など遊園施設を紹介

左の写真はハイムザケン社が紹介した「スリングショット」の模型（上）と乗物部分

最近設置した遊園施設を写真展示した三精輸送機

38th Amusement Machine Show

右の写真はリバーサービスが出品した喫茶店用インターネットテーブル

右はコナミが展示した水中を泳ぎ回る自立型魚ロボットのようす

右の写真はダイニチが紹介した米国製アイスクリーム自販機「フレッシュアイスクリームベア」

左の写真はいろいろな定置型乗物機やバッテリーカーなどを展示した日邦産業

左はバッテリーカーとゴーカートを出品したミゼッティ工業の小間のようす

グ機構でライドを真上に約百㍍の高さまで打ち上げるという絶叫施設。

バンプレスト

ピカチュウのキャラをフロント部分にデザインしたコンパクトなミニバッテリーカー「**ポケモンなかよしドライブ**」（日邦産業のＯＥＭ）、汽車のキャラを前後進させて遊ぶコースのジオラマを設けた「**きかんしゃトーマスのゲームライド**」（ホープのＯＥＭ）を出品。

豊永産業

腹ばいで乗る吊り下げ式「フライングコースター」など遊園施設の写真を、巨大トランプカードをデザインしたパネルにして展示した。

ホープ

定置型乗物機として、クマ（巨大ぬいぐるみ）のＤＪをモチーフに回すと音が出るレコードプレーヤー、リクエスト曲（二曲）選択ボタン、音声の切り替えと速度調節レバーなどで遊べる「**ＤＪくまタンのなかよしスタジオ**」、コンパクトな「**ちびっこ新幹線**」、カラフルな「**ちびっこ機関車**」（以上三機種はいずれも二人乗り）を披露した。

このほかＯＥＭ製品など従来機も多数展示。

ペンギンの消防士をモチーフにした「**ペンギン消防車**」（いずれも二人乗り）の三機種を披露。

このほかメリーゴーランドなど遊園施設をパネルで展示した。

ミゼッティ工業

サイドカー付きオートバイをメタリック塗装でリアルにデザインしたバッテリーカー「Ｍ１６６型ハーレー」、車両を軽量化したＦ１タイプのゴーカート「Ｍ１６２型」を出品。また海外製遊園施設をパネル展示した。

真砂工業

定置型乗物機として、ピザを配達するバイクをデザインしたコンパクトな「**ピザバイク**」、パトライトとヘッドライトが点灯する「**パトカー**」、

山崎テント

同社エアーアトラクション遊具〝ファファア〟のうち、内部に無数の風船を入れ舞うようにした「**バルーンドーム・ウサギ**」を展示した。同社は小間の周りを空気膜の柱で囲んで出展。

部品・景品・その他

旭精工は、新五百円硬貨対応の電子セレクター「**AF-654E**」、二千円紙幣対応識別機「**GBS-204**」と、これらを使用した両替機「**AC-1200T/3000T**」を中心に、カードディスペンサー「**CD-200**」、課金システムをパソコンに簡単に接続できる装置「**APB-20**」ほか一連の硬貨メカなどを多数展示した。

アトラスは、さまざまなデジタルメディアの画像をプリントアウトするカシオ製自販機「**デジタルフォトNOW！**」を紹介した。

カプコンは、携帯電話のバッテリーに硬貨作動式で充電する卓上型「**携帯電話充電器**」を展示。

コナミは、水中を泳ぐ自立型の魚ロボット「**アクアロード**」を出品。

こまやは、グローリー製両替機を独自の楽しいデザインに変えた「**ER-724**」を参考出品。

三和電子は、照光式押しボタンのＬＥＤ拡散クリアタイプ、星型、ハート型など新作を中心に、各種部品類を展示。

セイミツ工業もゲーム機用部品として、アナログレバー「**LSX-64-P**」、ＬＥＤ照光ランプなどを展示した。

大仙産商は、メダル自動包装機「**WR-400MT**」、集計管理ワゴン「**JD-20**」ほか両替機やメダル貸機、計数機などグローリー製品を紹介。

ダイニチは、米国ソノーラ社アイスクリーム自販機「**フレッシュアイスクリームベア**」を出品。

トーケンと光新星は、各種メダルとメダル洗浄機、関連製品など展示。

日本コンラックスは、新五百円硬貨対応識別機「**E-340/350**」、二千円紙幣対応識別機「**NB-4PS1**」ほか各種硬貨メカなど出品。

ファーストロックは防犯性が高い鍵、マッヤトレーディングはゲーム機用パーツ、マリンゲームは両替機や計数機などを展示した。

リバーサービスは、透明ガラステーブルに15㌅液晶モニターのパソコンとコインタイマーを組み込んだ「**喫茶店用インターネットテーブル**」、音楽ＣＤ二枚を使い二つの曲をリミックスして楽しむＤＪ装置「**ＤＪマックス**」（パイオニアビーマックス製）などを紹介。

景品については、アミューズがキャラを使った実用品など、エイコーがサンリオキャラ製品、エスケイジャパンが遊び付きのオリジナル品やＴＶアニメキャラを使ったもの、スクラッチがモーニング娘。を起用した実用品、システムサービスがクッションや陶器製など、中部商事が時計と輸入雑貨、トップ産業がパッケージ化したキャラ製品、ピーナッツクラブがミニラジオなど、ブルームが〝うみにん〟キャラ製品などを展示した。

ママ・トップは中古機販売業務をＰＲした。

左の写真は旭精工の小間で、二千円札と新五百円硬貨に対応した硬貨メカを中心に出品

左は三和電子の小間のようす。照光式ボタンの新製品をメインに展示

左はママ・トップの小間で中古機売買業務のＰＲとプライズ機も展示

右の写真はエイコーの景品展示部分で巨大なぬいぐるみをディスプレイ

右はエスケイジャパンの小間で扱いキャラを正面にディスプレイ

右はシステムサービスの小間で中央に空間をとり周囲に景品を展示

右はブルームの小間で〝うみにん〟のキャラ景品を中心に展示した

海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

アイランド・オブ・アドベンチャーの「スパイダーマン」など

TEAが今年度受賞パーティー開く

国際団体のテームド・エンタテイメント・アソシエーション（TEA、事務局カリフォルニア州バーバンク、ブライアン・エドワード会長）は九月十六日、ビバリーヒルズで開かれた表彰パーティーで二〇〇〇年度TEA賞の受賞作を発表した。

カテゴリーは全部で十二あり、うちテーマパーク部門ではユニバーサルスタジオ・アイランズ・オブ・アドベンチャーが受賞した。その他主な部門別受賞作は次のとおりで、今回は米国以外のものが多く含まれているのが特徴とされている。

アトラクション部門＝ユニバーサルスタジオ・アイランズ・オブ・アドベンチャー内の「アメージングアドベンチャー・オブ・スパイダーマン」、フォックススタジオ（オーストラリアのシドニー）内の「ジェームズ・キャメロンズ・タイタニック・ザ・エキスピアレンス」、中国・雲南省の「ストーンフォレスト」。

企業ブランド・エキスピアレンス部門＝エプコットセンター内の「テストトラック」。

テーマレストラン部門＝ディズニーマジック、ディズニーワンダークルーズ内の「アニメーターズパレット」。リゾートホテル部門＝バハマのパラダイス島にある「アトランティス」。ミュージアム部門＝エルサレムの「パルマック・ミュージアム」。

古典部門＝コペンハーゲン「チボリガーデン」。

なお日本関係の施設などは含まれていない。TEAはこうした受賞作に関係のある企業、個人が組織しているもので、表彰パーティーは今回が七回目となる。TEAは、文字どおりテーマ性のあるエンタテイメントを創造していく、という業者団体だが、日本にはこうした概念がほとんどないだけに説明は困難だ。

今回TEAは、二〇〇二年にTEAが目的とする独自のトレードショーを開催する、と発表した。詳細は未定だが、今年中に概要が明らかになる予定。

欧州遊園施設メーカー 公式展示会指定

まず来年1月英国展から

欧州八ヵ国の主な遊園施設メーカーが、ユーロピアン・アソシエーション・オブ・アミューズメント・サプライヤー・インダストリー（EAASI）というグループを結成、「アミューズメント・ユーローショー」を公式の展示会にすることを決めた。IAAPAのサマーミーティング（九月十四〜十六日、バルセロナ）で決めた。

欧州で遊園施設関係の展示会はいくつかあるが、どれかひとつを公式展示会とし、このグループのメーカーが公式展示会にだけ出展、その展示会を成長させる——というもの。米国で開かれるIAAPAショーには影響を与えないとしている。

グループEAASIを結成したのは英国、フランス、ドイツ、イタリア、スペイン、スイス、オランダ、ロシアのメーカー。とりあえず英国ATEI 01（一月二十三〜二十五日、ロンドン）で併催される「ロンドンパークショー」を公式展示会に指定する代わりに、「アミューズメント・ユーロショー」と改称することで交渉することになった。

欧州では他に英国LIW、ドイツのインターシャウ、イタリアのパークショーなどがあるが、とりあえずロンドンパークショーの改造を試みた上で、本格的に選定するとしている。

遊園施設メーカーがまとまれば、これまでと比べずっと価値の高いトレードショーを実現できるとするもので、少なくとも欧州八ヵ国の遊園施設メーカーは、意欲的に進めている。

ラスベガス大通りの垂直コースター

サハラホテル内から発進

今年四月にオープンした「スピード・ザ・ライド」（下の写真）が快調だ。ラスベガスのサハラカジノホテル内にあり、大通りに面したコースを走っている。

テーマレストラン「NASCARカフェ」に付属しており、ホテル内から発車、いきなり地上で一回ループして、垂直に六十七㍍まで登り詰め、また戻ってくるというスリルライド。プリミアライド社製LIMコースターで、利用料は六ドル。

連邦最高裁決定 VGS販売OK

ソニーの仮処分申請退ける

米国連邦最高裁は十月二日、マッキントッシュ上でPS用ゲームソフトが作動するエミュレーター「バーチャルゲームステーション」（VGS）は当分販売してよい、との決定を出した。ソニー・コンピュータエンタテインメント社（SCE）が申請した予備的禁止命令を出さない、と最終的に決めたもの。本訴はまだ連邦地裁で続けられているが、SCE社はかなり苦戦している。

「VGS」はコネクティックス社（カリフォルニア州サンマテオ、ロイ・マクドナルド社長）の製品で、九九年一月に五十ドルで発売された。これに対しSCE社は連邦地裁に提訴、また予備的禁止命令を申請した。

予備的禁止命令は連邦地裁が九九年四月に認めたが、二〇〇〇年二月に連邦高裁はそれを破棄、差し戻した。SCEはこれを不服として上告したため、連邦最高裁が最終的決定を下した。

うち連邦高裁は、PSのBIOS（バイオス）逆解析は著作権侵害に当たらず、中間コピーはフェアユース（公正使用）だとする理由を示した。今回の連邦最高裁では理由を示さず、連邦高裁の決定を支持した。

なお本訴については今年五月、SCE社の訴えのほとんどを却下するサマリージャッジメント（略式判決）が言い渡されており、残る二項目（トレードシークレットと不正競争に関する訴え）について審理が続いている。

MGMグランド付属のアドベンチャー閉鎖

ラスベガスのMGMグランドホテル付属のテーマパーク「MGMグランドアドベンチャー」が、九月四日に閉鎖した。九三年十二月に、五千室以上の巨大カジノホテルとともにオープンしたが、入園者数は当初から伸び悩んできており、ついに閉園することになった。

遊園施設などは整理、売却される予定。跡地には新たなエンタテイメント施設が計画されるが、遊園地の要素はありえない、とMGMグランドの関係者は語っている。

International Trade Show

Show	Date
World Gaming Expo'00 (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 18-20
Australia's Amusement Expo (Australia)	Oct. 26-28
IAAPA 2000 (Atlanta, U.S.A.)	Nov. 15-18
Ludik Expo'00 (Paris, France)	Dec. 5-7
EELEX'00 (Moscow, Russia)	Dec. 10-12
2001	
IMA'01 (Nuremberg, Germany)	Jan. 16-19
ATEI & ICE & LPA'01 (London, UK)	Jan. 23-25
IAAPI 2001 (Munbai, India)	Feb. 2-4
FEXPO'01 (Barcelona, Spain)	Feb. 28-Mar.2
AmEx 2001 (Dublin, Ireland)	Mar. 6-7
Enada Spring'01 (Rimini, Italy)	Mar. 8-11
India Amusement Expo (New Delhi, India)	Mar. 21-23
ASI 2001 (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 29-31
TPFCA (Dubai, UAE)	Apr. 24-26
TiLE (London, UK)	Jun. 12-15
Asian Amusement Expo'01 (Hong, Kong)	Jul. 11-13
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sept.20-22
AMOA Expo'01 (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 4-6
IAAPA 2001 (Orlando, U.S.A.)	Nov. 14-17

IGTとWMS和解 クロスライセンスも

ゲーミング機に関する特許／反独占訴訟を進めてきた米国インターナショナル・ゲームテクノロジー社（IGT、本社ネバダ州リノ、トーマス・ベイカー社長）とWMSインダストリーズ社（本社シカゴ郊外、ルイス・ニカストロ社長）は九月十九日、全面的に和解するとともに、互いの知的所有権をクロスライセンス（相互許諾）したと発表した。

両社間の訴訟はこれまでいくつかあり、最近ではIGT社が九九年十一月、タッチスクリーン式ゲーミング機特許でWMS社など四社を訴え、WMS社は今年二月、IGT社に対する反独占訴訟を起こしていた（WMS社では子会社のWMSゲーミング社が対応）。

両社が全面和解し、クロスライセンスしたことにより、IGT社の特許「テルメス」をWMS社が利用できることを含め、両社は開発面での提携をすることも可能になった。しかし、これによって、両社に属さないゲーミング機メーカーにとっては大きな脅威になると考えられている。

米国「リプレイ」誌 プレイヤーズ・チョイス

10月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	ゴールデンティー・フォー（インクレディブル・テクノロジー）	9.04
2	ダークシルエット・サイレントスコープ　2（コナミ）	8.91
3	ザ・グリッド（ミッドウェー）	8.75
4	サイレントスコープ（コナミ）	8.58
5	ハウス・オブ・ザ・デッド　2（セガ社）	8.24
6	トーナメント・ゴールデンティー３Ｄゴルフ（インクレディブル・テクノロジー）	8.18
7	ウォー（アタリゲームズ）	7.50
8	スキンズゲーム（ミッドウェー）	7.30
9	マキシマムフォース（アタリゲームズ）	7.29
10	ゾンビリベンジ（セガ社）	7.25
11	トータルバイス（コナミ）	7.25
12	エリア51（アタリゲームズ）	7.22
13	ポイントブランク〔ガンバレット〕（ナムコ）	7.22
14	ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ社）	7.20
15	サイトフォー（アタリゲームズ）	7.03

デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケードアトラクション）

	機種名（メーカー名）	評価
1	クルージンイグゾティカ（ミッドウェー）	8.60
2	ホームランダービー・ピッチャーズデュエル（ＩＬ）	8.43
3	サンフランシスコ・ラッシュ：2049（アタリゲームズ）	8.31
4	18ホイーラー（セガ社）	8.29
5	クレイジータクシー（セガ社）	8.22
6	タイムクライシス　Ⅱ（ナムコ）	8.12
7	クライシスゾーン（ナムコ）	8.00
8	スターウォーズ・トリロジー（セガ社）	7.89
9	イビルナイト（コナミ）	7.80
10	ハイドロサンダー（ミッドウェー）	7.77
11	ロストワールド・ジュラシックパーク（セガ社）	7.68
12	エアーコンバット22（ナムコ）	7.67
13	オフロード・サンダー（ミッドウェー）	7.60
14	ＣＡＲＴフューリー（ミッドウェー）	7.57
15	クルージンワールド（ミッドウェー）	7.46

ビデオ・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	ディアハンティングＵＳＡ（サミー）	8.21
2	テッケン〔鉄拳〕タッグトーナメント（ナムコ）	7.74
3	ゴールデンティー２Ｋ（インクレディブル・テクノロジー）	7.64
4	マーヴルvsカプコン　2（カプコン）	7.61
5	デッド・オア・アライブ　2（テクモ）	7.60
6	マーヴルvsカプコン（カプコン）	7.29
7	キング・オブ・ファイターズ2000（ＳＮＫネオジオ）	7.20
8	メタルスラッグ　3（ＳＮＫネオジオ）	7.19
9	ライデン〔雷電〕ファイターズ（セイブ開発／ファブテック）	7.16
10	ガントレットレジェンド・ダークレガシー（ミッドウェー）	7.14
11	ゴールデンティー99（インクレディブル・テクノロジー）	7.08
12	ＮＢＡショータイム・ゴールドエディション（ミッドウェー）	7.06
13	ＮＦＬブリッツ2000ゴールドエディション（ミッドウェー）	7.03
14	ワールドクラスボウリング（インクレディブル・テクノロジー）	7.00
15	ライデン〔雷電〕ファイターズ　2（セイブ開発／ファブテック）	7.00
16	ストリートファイター３・サードストライク（カプコン）	7.00
17	ライデン〔雷電〕ＤＸ（セイブ開発／ファブテック）	6.91
18	ソウルキャリバー（ナムコ）	6.89
19	ポリストレーナー（Ｐ＆Ｐ／ＩＣＥ）	6.84
20	シンプソンズボウリング（コナミ）	6.67

フリッパー

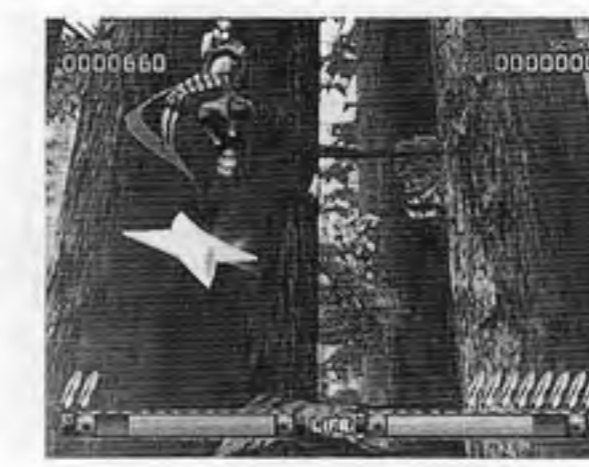
	機種名（メーカー名）	評価
1	サウスパーク（セガピンボール）	8.17
2	モンスターバッシュ（ウィリアムズ）	7.90
3	メディーバル・マッドネス（ウィリアムズ）	7.74
4	アタック・フロム・マーズ（バリー）	7.66
5	スターウォーズ・エピソード１（ウィリアムズ）	7.53
6	アダムスファミリー（バリー）	7.39
7	シアター・オブ・マジック（バリー）	7.35

　《本紙特約》調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

話題のマシン

時代活劇風の２人用ＣＧガンゲーム機

忍者が魔物撃破

ナムコ「ニンジャアサルト」（ＤＸ／ＳＤ）

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）から、CGガンゲーム機「ニンジャアサルト」が十一月上旬発売となる。

これは忍者が魔物の兵士を次々とやっつけていくという忍者アクションをモチーフとした二人用ガンゲーム機。備え付けの銃は重量感があり、発射時に反動があるブローバックリアクション機構を搭載。弾は八発だが、銃口を画面外へ向けて引き金を引いて補充する。

城や日本庭園、杉木立の中など画面が縦横にスクロールしていき、展開にスピード感がある。

敵は剣や手裏剣、長い鉄の爪などで攻撃してくる。発射した弾が外れることなく連続して敵に命中するほど高得点となる。敵に斬りつけられたりすると画面下のライフゲージが減り、全部なくなるとゲーム終了。「ナオミ」基板使用。

五十インチプロジェクター式DX型は画面を鮮明に見せるため少し上向きに角度をつけて設置。二十九インチアップライト型のSD型もある。価格未定。

ニンジャアサルト（ＤＸ）

ニンジャアサルト（ＳＤ）

サクセス／タイトー

新バズシステム

「サイヴァリアリビジョン」

㈱タイトー（本社東京、西垣保男社長）から「Gネット」ソフト第十弾として、㈱サクセス（本社東京、吉成隆杜社長）開発TVシューティングゲーム「サイヴァリアリビジョン」が九月十九日発売となった。

これは前作をバージョンアップしたもの。縦スクロール画面で八ラウンド十五ステージ構成で、ステージクリア時に次のステージの難易度が表示され選択することができる。八方向レバーと二つ（ショットとボンバー）のボタンを操作する。

敵弾に触れるとレベルアップする（中心部に当たると破壊される）「バズシステム」を発展させ、一発の敵弾およびボンバーでも攻撃力を増すことができるようになり、一定レベルで自機が変形。

また各ステージでそれまでの最高得点のプレイヤーのプレイ画面を見た上で、そのステージに挑戦でき、さらに一定条件で超難度の特別ステージとなるモードを追加。

ゲームカードOP価格十一万八千円、基板とのセット二十四万三千円。

サイヴァリアリビジョン

コナミ「ポップン」２作目

遊びの要素加味

「ビーマニⅡＤＸ」４作目も

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、TV音楽ゲーム機「ポップンミュージック・アニメロ2号」が九月下旬、「ビートマニアⅡDX・フォースタイル」が十月中旬、それぞれ発売となった。

「ポップンミュージック・アニメロ2号」は、「デビルマン」などアニメソング十五曲を追加したシリーズ二作目で、計三十曲以上を収録。

新モードとして、転がってくるキャラ〝ポップ君〟が手前のラインに重なるタイミングでボタンを叩いていく「ボウリングモード」、五つのドアのうち開いたドアに対応するボタンを叩き、中から現れるキャラを撃破していく「ガンモード」のゲーム性を加味したものを追加。価格八十九万八千円、改造用基板キット二十四万八千円。

「ビートマニアⅡDX・フォースタイル」は、最大七つの鍵盤とターンテーブルを操作するシリーズ四作目。一般公募による二曲を含む三十曲を追加し、幅広いジャンルの計九十曲以上を収録。

選択した二曲を最後までプレイできる「フリーモード」、同機一台ごとに異なる人気曲を選び最大五ステージプレイができる「ランキングモード」、また難易度を低くしたり譜面を変更できるなどのオプションモードを追加した。

改造キット販売で価格二十六万八千円。

ポップンミュージック・アニメロ２号

ビートマニアⅡＤＸ・４ｔｈスタイル

話題のマシン

ＣＧカーレースで最後尾からスタート

30台を追い越す

セガ社「ナスカーアーケード」（ＤＸ）

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、大川功社長）から、CGドライブゲーム機「ナスカーアーケード」（DX）が九月下旬発売となった。

これは市販車をチューンアップした自動車数十台によるレースを全米で転戦するモータースポーツ「NASCAR」を採用したもの。三つの実在コースと一つのオリジナルコースがある。

最後尾からスタートし車体を擦り合わせながら他車を抜いていき、指定の順位になるとタイムが加算され、最終的に一位をめざす。タイムがなくなるか規定周回数走破でゲーム終了。途中のピットインで、車体の破損度に応じてタイム加算。他車の後ろにつけると空気抵抗が小さくなり、加速性能がアップするドラフティングのテクニックも駆使できる。単独走行のタイムアタックモードもある。八人まで通信プレイ可能。標準価格二百三十五万円。2Pタイプも後日発売。

ナスカーアーケード（ＤＸ）

カプコンから「ガンスパイク」

銃撃と白兵戦を

大平技研「釣れるんです！」も

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から、㈱彩京（本社東京、丹羽潤一社長）との共同開発によるCGアクションシューティングゲーム「ガンスパイク」が十月十二日、また大平技研工業㈱（本社岐阜市、大平輝雄社長）製アーケードゲーム機「釣れるんです！」が九月中旬発売となった。

「ガンスパイク」はカプコンの格闘ゲームキャラを使用し、彩京がゲームシステムを開発。テロリストと銃撃戦、肉弾戦を展開するゲームで、画面はプレイヤーの動きに従ってスクロールし、場面によってキャラの後方やほぼ真上から見た画面視点に変わる。八方向レバーと三つのボタンを操作する。

銃発射と近づいてのアタック攻撃を使い分けるというシューティングと格闘ゲームの要素を合わせたようなゲーム。銃は敵をロックした形で移動しながら常にその敵に向けて発射することもできる。アタックではアイテムを使っての特殊攻撃のほかボタンの組み合わせによりいろいろな攻撃が可能。「ナオミ」基板使用で基板OP価格二十四万八千円。

ガンスパイク

「釣れるんです！」は水槽に浮かべた魚（模型）が水流に乗って流れてくるのを釣り上げるゲーム。二つのボタンで糸を垂らしたさお（アーム）を左右へ動かし、タイミングよく降下させる。

魚は口を開けており、糸の先端にある金属の重りが魚の口の中にある磁石にくっつくと、口が閉じて尾ひれが振動し暴れるような動きをする。さおが上昇し魚が落ちなければ百五十ミリカプセル景品が払い出され、魚は落ちて水に戻る。

景品は水槽の中央にある透明の筒に計二十個入れられる。水槽は約四十リットル。水流速度（四段階）と糸の長さを調節できる。四人用。OP価格九十二万八千円。

釣れるんです！

バンプレストから定置乗物

汽車運転遊びも

「トーマスのゲームライド」

㈱バンプレスト（本社千葉県松戸市、伍賀楨太社長）から、定置型乗物機「きかんしゃトーマスのゲームライド」が九月下旬発売となった。

トーマスをデザインした乗物機で、内部にトーマスのミニ機関車を走らせるジオラマを設置。

回転レバーを左へ回すとミニトーマスが前進、右へ回すと後進し、だ円形コースを走行。周囲の他のキャラの前を通過するとランプが点灯し、そのキャラとの会話の音声が流れる。また特定の場所を通ると、そのシーンに合った効果音が鳴る。ボタンでも音声や汽笛音が出る。終了後キャラカードを払い出す。

ホープのOEM。二人乗りでOP価格百三十八万円。

きかんしゃトーマスのゲームライド（右は内部のジオラマ）

NOVEMBER 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■ＴＶゲーム機 ── ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	カプコン VS SNK（カプコン Naomi） Capcom vs. SNK (Capcom)	7.10
2	5	バーチャストライカー 2 バージョン2000（セガ社 Naomi） Virtua Striker 2 ver.2000 (Sega)	6.09
3	3	ミスタードリラー 2（ナムコ） Mr. Driller 2 (Namco)	5.93
4	−	ドラゴンブレイズ（彩京） Dragon Blaze (Psikyo)	5.89
5	6	パワースマッシュ（セガ社 Naomi） Virtua Tennis (Sega)	5.67
6	2	ギルティギア X（サミー Naomi） Guilty Gear X (Sammy)	5.37
7	−	ジャイアントグラム全日本プロレス３（セガ社 Naomi） Giant Gram 2000 (Sega)	5.36
8	14	スーパーワールドスタジアム 2000（ナムコ） Super World Stadium 2000 (Namco)	5.27
9	12	ハイパービシバシチャンプ（コナミ） Hyper Bishi Bashi Champ (Konami)	5.21
10	4	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000（ＳＮＫネオジオ） The King of Fighters 2000 (SNK)	5.14
11	9	鉄拳タッグトーナメント（ナムコ） Tekken Tag Tournament (Namco)	4.89
12	7	婆娑羅（ビスコ） Vasara (Visco)	4.88
13	11	バーチャストライカー 2 バージョン99（セガ社） Virtua Striker 2 ver.99 (Sega)	4.82
14	17	ダイナマイトベースボール 99（セガ社 Naomi） Dynamite Baseball 99 (Sega)	4.80
15	8	スラッシュアウト（セガ社 Naomi） Slash Out (Sega)	4.77
16	10	ミスタードリラー（ナムコ） Mr. Driller (Namco)	4.48
17	13	上海・昇龍再臨（タイトー） Shanghai Climbing Dragon (Taito)	4.43
18	18	マーヴル VS カプコン 2（カプコン Naomi） Marvel vs. Capcom 2 (Capcom)	4.27
19	15	闘魂烈伝 4（ナムコ） NJ Prowrestling 4 (Namco)	4.25
20	19	対戦ホットギミック フォーエバー（彩京） Mahjong Hot Gimmick Forever* (Psikyo)	4.24
21	31	テトリス（セガ社） Tetris (Sega)	4.23
22	23	メタルスラッグ 3（ＳＮＫネオジオ） Metal Slug 3 (SNK)	4.22
23	21	クイズでアイドル／ホットデビュー（彩京） Quiz-Idol Hot Debut* (Psikyo)	4.18
24	16	すくすく犬福（ビデオシステム） Quiz Lucky Dog* (Video System)	4.17
25	24	上海・万里の長城（サン電子・テクモ） Shanghai-The Great Wall (Sun)	4.10

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

■完成品タイプのＴＶゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ダービーオーナーズクラブ（セガ社） Derby Owners Club (Sega)	8.95
2	2	東京バス案内（セガ社） Tokyo Bus Route (Sega)	7.63
3	−	ドラムマニア・サードミックス（コナミ） Drum Mania 3rd Mix (Konami)	7.24
4	3	ガンマニア（コナミ） Enforcers (Konami)	7.00
5	4	バトルギア 2（タイトー） Battle Gear 2 (Taito)	6.63
6	−	ギターフリークス・フォースミックス（コナミ） Guitar Freaks 4th Mix (Konami)	6.58
7	8	サンバＤＥアミーゴ（セガ社） Samba DE Amigo (Sega)	6.45
8	14	タイムクライシス 2（ＳＤ／ＤＸ／Ｓ）（ナムコ） Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)	6.32
9	9	スリルドライブ（２Ｐ／ＳＤ／ＤＸ）（コナミ） Thrill Drive (2P/SD/DX) (Konami)	6.30
10	6	ダンスダンスレボリューション・フォースミックス（２Ｐ／ソロ）（コナミ） Dance Dance Revolution 4th Mix (2P/SOLE)(Konami)	6.20
11	5	ダンスマニアックス（コナミ） Dance Maniax (Konami)	6.17
12	12	ドリームオーディション（ジャレコ） Dream Audition (Jaleco)	5.90
13	16	ポップンミュージック 4（コナミ） Pop'n Music 4 (Konami)	5.70
14	15	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2（ＤＸ／ＵＰ）（セガ社） The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)	5.65
15	11	ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド（セガ社） The Typing of The Dead (Sega)	5.64
16	13	スターウォーズレーサーアーケード（ＤＸ／２Ｐ）（セガ社） Star Wars Racer Arcade (DX/2P) (Sega)	5.63
17	34	レースオン／（ＳＤ／ＤＸ）（ナムコ） Race On／ (SD/DX) (Namco)	5.62
18	17	ゴルゴ１３（ナムコ） Sniper 13 (Namco)	5.61

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	フラッシュショット（オムロン） Flash Shot (Omron)	8.81
2	2	フォト＆シール・キララ 2（メイクソフトウェア） Photo & Seal Kilala 2 (Make Software)	8.63
3	3	ピュアショット（オムロン） Pure Shot (Omron)	8.50
4	4	ストリートスナップ EG（日立ソフトウェアエンジニアリング） Extreme Groover (Hitachi Software Engineering)	6.78
5	5	パンチマニア北斗の拳（コナミ） Punch Mania (Konami)	6.00
6	6	ラリーポイント 2（アイエムエス／アトラス） Rally Point 2 (IMS/Atlus)	5.20
7	7	スーパープリクラ21（アトラス） Super Pricla 21 (Atlus)	5.08

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.365

Ludus Tonalis〈14〉

宥田佐市

モーツアルトについては全曲を蒐めておこうという気になって、日本盤にないものは例によってシュワンのカタログで調べて一括して注文を出す。この頃になると、前金を渡さなくてもレコード店で輸入盤の注文を受けてくれるようになっていた。

初夏、レコードの注文を出す時には全然そういう予定はなかったのに、なぜかとんとん拍子に話が進んで、晩秋に結婚をしてしまう。十二月に入ってレコード店から輸入盤入荷の連絡がくる。

概算でその金額が十二月分の給料とボーナスを合せた額になっている。

独身であればそんなことはしょっちゅう起きていたことで、自分一人がそういう情況に応じた生活をすれば、それで事はすむのだが、もう一人、そんな事情とは無関係な人が存在するようになっている。

無計画に結婚さえしていなければ、それこそどんな犠牲をはらってでも聴きたいから注文したのであり、半ばそういうＬＰを買うために労働をしているのだから、注文したＬＰが遥々アメリカから海を渡ってやってきてくれたというのは願ってもないことであったはずだ。

年に何度あるか分らない秀れてハレの日になるべき、待ち望んでいた日であるべきなのだが、この時だけは入荷の知らせを受けた際には全身からすうっと血の気が引いてゆくような感じに襲われた。

相手は勝手にボーナスの支給日が近づいてくるのを、あたかも無邪気な子どもが正月を指折り数えて迎えるように楽しみにしている。買いたいものはまさに山ほどあるのだ。元来は楽しかるべき日がこちらにとっては、死刑執行日を迎えるような心境をさ迷うということになってしまう。

到頭耐えきれず、幼稚園からの親友に連絡をとり苦境を訴えることになる。一方的で自分本位のことになってしまうかもしれないが、持つべきものは親友である。あっさり、必要な金額を貸してくれることになり、安堵感からかこの後、妙な虚脱感の方へ走ってしまう。何をしても何となく無意味なことをしているようなおもいを拭い切れない時期が続いた。

師走でせわしない街の中をずっしりと持ちごたえのするＬＰの梱包を持って帰宅しても、以前独身の場合のように、梱包を開けるのも待ち遠しく即座に次から次へとＬＰに針を落すことも出来ず、共同生活を辛いものと痛感させられた。

この時のＬＰで一応はこの時点におけるモーツアルトの所謂代表的な演奏者によるＬＰともうひとつは合唱曲のＬＰはおおよそ揃えたはずなのだが、前述のようないきさつを経た後では、あまり満足な達成感に酔うということは出来ず、どうしてか白々しい脱落感がつよかった。

読書の利点は一人静かにいくらそれに更けても誰にも迷惑をかけることがないということだが、音楽の鑑賞はそうはゆかない。

音というのは厄介なものである。好きな人には音はこよなき慰めになるのに無関心な人には騒音と化して、聴く人の神経を逆撫でしてしまう。

折角苦労して入手したこの時のＬＰは、その後殆んど聴かれずじまいの結果になってしまう。

配偶者だけではなくて子どもが出来てしまうとＬＰを聴くための環境は更に悪化してゆく。

引越しをする際にもその重量でレコードは書籍と同じ、あるいはその損傷を考慮にいれるとそれ以上に手間暇をとる。頭痛の種子になってしまう。地震の時に天井までの高さのレコードケースが倒れず、レコードが落ちてこなかったのは奇跡であった。

ひとえに家の設計を叮嚀に考えてくれた設計師と手抜きをしなかった工務店のティームの人たちのおかげであると、今でもひたすらに感謝している。

地震後一段落して、地震で損壊した個所の修復のために件の設計師や大工さんなどに電話で連絡をしたら、いずれもその電話はただ今使用されていませんという応答でがっかりした。二十年という年月は短いようで長いものである。

閑話休題、音の方へ話をもどして、結局結婚後コンサートを聴きにゆくことはあっても、貧しい住宅事情の中で、家でレコードを聴くという機会は殆んど失われてしまった。

勿論イヤホーンで聴くという手はあったのだが、これは個人的な趣味の問題で、私にはあのイヤホーンというのがどうにも体質的に我慢が出来ないものであった。

これも個人的な趣味の問題であるのだが、別に何々を買うという目的もなく本屋やレコード屋の棚やショウケースを漫然と見て歩くという人がいるけど、私は何の目的もなく店舗に入ってぶらつくという趣味はない。

ゆったりとした時間の流れの中で生きている人たちから見れば、私などは常に貧しい時間の中でしか生きていないとおもわれるのに違いないが、まだ目的なしになんとなく時間を過すことが出来ない貧しさから逃れることが不得手である。

ＬＰを聴く時間が確保出来なくなれば、ＬＰへの関心は最初は意識的にやがては無意識の裡に失われてゆく。

そうなればレコード屋への足はぴたっと止ってしまう。

それにつれて今迄は数種の音楽関係の雑誌を定期購入していたのだが、やがてそういう関係の雑誌の購入の数が減ってゆき、更にその先になるとその種の雑誌を一切購入しなくなる。

シュワンのカタログ、あれほど新しいカタログが出ると手にとり、頁を繰るのが楽しみであったカタログ、家に帰るまで待つことが出来ずに、静かな店の近くの喫茶店で興奮しながら、ざっと荒調べをしていたカタログも、そうこうするうちに購入しなくなってしまった。

切れてしまっているとおもいこんでいたほんの幽かな音への糸がそれでもきれぎれに意識に甦えってきたのは、四十年ちかく勤めた職場を停年退職する一、二年前の頃のことである。

JAMMA Show Visitors Decrease Significantly

At the Amusement Machine Show (September 21-23, Tokyo Big Sight) 79 companies exhibited and a total of 33,593 visitors (excluding members of the press) passed through the gate over the three days, down 31.2% from the preceding year. During the two "Business Days" 22,159 visitors, down 25.9%, passed the gate, and 11,434 visitors, down 39.5%, passed the gate on the last day, which was open to the general public. Here, "total" refers to a counting system in which each visitor is counted as he/she passes the gate, so the same person is counted each time he passed through the gate.

Although this year's AM Show made it a rule not to allow exhibition by foreign companies, the JAMMA office (virtual Show office) allowed Haim Zaken, an Israeli trader, to exhibit. Even the Show Committee is said to have been unaware of the relevant procedures.

Intac Japan Co., Ltd., an exhibitor at the show, is an agent of Amuse World Corp., Korea, and was authorized to exhibit Amuse World's products. However, since Konami complained about the exhibition of Amuse World's "EZ2 Dancer", the Show Committee informed Intac Japan on September 13 that the exhibition of "EZ2 Dancer" would not be permitted. According to the Show Committee's second notice to Intac Japan dated September 18, the reason for the move is that the machine "may infringe upon the intellectual property".

In response, Intac Japan and the Korea Amusement Machine Manufacturers Association (KAMMA) announced on September 21: "it is quite insulting that, without hearing our opinions, JAMMA has lopsidedly prohibited the exhibition of our product based only on Konami's claim. Its damage is incalculably large. We'll protest through both Japanese and Korean governments, and call JAMMA to account."

Sega Halts "Stage net@" Temporarily

Sega Enterprises Ltd., Tokyo, began the experimental operation of "Entertainment Stage net@" at three locations in Tokyo from July 21, and announced that it would expand the number of such locations up to 15 across Japan. On October 1, however, it suspended operation and the three arcades were transformed back to ordinary arcades. According to Sega, it will resume operation of "Entertainment Stage net@" from next spring.

Sega's plan announced in November 1999 was based on the concept of "entertainment on optical fiber networks" to be charged at ¥1,000/hour, instead of a game played at ¥100 per 3 minutes. To achieve this, Sega decided to invest ¥32,000 million in equipment over three years from April this year. This came to fruition in the shape of "Entertainment Stage net@" which started partial operation in the three arcades, as mentioned above.

However, sales of the new concept were so poor that it was feared it could not continue even until spring 2001. Therefore, Sega decided to suspend the operation in order to totally review the contents and to bring the system to completion before resuming. With the complete system in place, Sega say that operations will be resumed from spring 2001.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
Yachiyo Bldg., 2-2-1,
Nakazaki-Nishi, Kita-ku,
Osaka, 530-0015 Japan
faxphone (81) 6-6314-3821
Email: editor@ampress.co.jp
Web site: http://www.ampress. co.jp/

Capcom, Banpresto Listed On Tokyo Stock Exchange

As of October 18, Capcom's stocks will be listed on the First Section of the Tokyo Stock Exchange (TSE). Banpresto's stocks will also be listed on the Second Section of TSE. Capcom Co., Ltd., Osaka, is a manufacturer of coin-op/home videos established in May 1979, and its stocks were registered as stocks for the over-the-counter market in February 1990. They were then listed on the Second Section of the Osaka Stock Exchange (OSE) and transferred to the First Section in September 1999.

Capcom revised its mid-term forecast on September 20. The post-revision forecast of consolidated revenue for the mid-term ending September is ¥20,000 million, and net income ¥1,660 million. Capcom previously forecast ¥22,200 million in revenue and ¥1,600 million in net income.

According to Capcom, its revenue is expected to drop, since coin-op video sales are slowing down due to shortages of masked ROMs, and shipments of liquid crystal display units for pachinko machines will fall in the second half. However, since home videos sales are selling well in the USA, the company will enjoy an increase in net income.

Banpresto Co., Ltd., Matsudo, Chiba, is a manufacturer that resulted from Bandai's purchase of Hoei Sangyo, which was established in April 1977 (renamed Coreland Technology in June 1982). 64% of Bandai's stocks are owned by Bandai since December 1989.

Banpresto shows ¥33,615 million in consolidated revenue, down 7.5% from the previous year, and ¥1,152 million in net income, down 21.4%, for the fiscal year ended March 2000. A breakdown of consolidated revenue shows that the company's amusement business (coin-op games, prizes, and arcade operation) accounted for ¥22,445 million, down 14.6%, home videos ¥6,247 million, down 10.5%, and others ¥4,922 million, up 60.5% (*see "Game Machine" No. 615 for non-consolidated results*).

Namco Revises Forecast Down

Namco Ltd., Tokyo, revised downwards its forecast of mid-term and full fiscal year results on October 4. The post-revision forecast of consolidated revenue for the mid-term ending September is ¥61,957 million, and net loss ¥3,933 million. Namco previously forecast ¥68,000 million in revenue and ¥1,100 million in net loss on May 23.

The post-revision forecast of consolidated revenue for the fiscal year to end March 2001 is ¥146,440 million, and net loss ¥2,118 million. Namco previously forecast ¥147,000 million in revenue and ¥300 million in net profit.

According to Namco, despite the sluggish sales of coin-op games sales in the USA and Europe and somewhat dull arcade operation in the USA, the revenue dipped only slightly below the planned level. In the second half, 4 software titles for the "Play Station 2" will be shipped in Japan and USA/Europe. However, since the home videos market is slow, the net income will drop below the planned level.

Additionally, Namco will include a special loss of ¥1,340 million resulting from selling real estate owned by its subsidiary Nikkatsu, in its mid-term. Other special osses include ¥2,034 resulting from appraisal of securities, and ¥870 million resulting from changes in accounting standards related to retirement allowances.

Therefore, the company's deficit margin for the first half of the year has grown greater than forecast and the company looks set to register a full-year deficit for the first time since its stocks were listed on the stock exchange.

According to Namco, since these special losses are one-off occurrences, the company will achieve much improved performance in the term ending 2002.

Sega Enterprises Changes Its Name To Sega Corp.

Sega Enterprises ltd. will be renamed Sega Corporation as of November 1. The renaming was decided at an ordinary general meeting of shareholders held June 29 this year.

It is the renaming after 35 years since Service Games established in January 1957 and Rosen Enterprises merged , becoming Sega Enterprises Ltd. in July 1965.

伝説…新たに。
namco
私たちがリッジレーサーを応援します!
業務用最強基板(当世紀)「システム246(仮称)」を使用!!
NEW
リッジレーサーV アーケードバトル キャンペーンガール決定!
プレイステーション 2 業務用移植第1弾!
RIDGE RACER V Arcade Battle
リッジレーサーV アーケードバトル
準グランプリ
杉山 まどか(20才)
グランプリ
伊藤 博子(21才)
ナムコ秋のラインナップ
ゴルゴ13 奇跡の弾道
©さいとう・プロ/小学館
ガンバリィーナ
すごろくアドベンチャー ドルアーガの塔
パックン パーティー
ナムコスターズ
ニンジャ アサルト DX
ニンジャ アサルト SD
とれるまで チャレンジ
※筐体はイメージCGです。
ルミスピンプライズ
(カトウ製作所製)
ファンシーリフター ツイン
(カトウ製作所製)
Wonder Page
ナムコ・ワンダーページ
インターネットで最新の製品情報をお届けしています
http://www.namco.co.jp/
「遊び」をクリエイトする
株式会社ナムコ
本社 〒146-8655 東京都大田区矢口 2-1-21 TEL. 03(3756)2311(大代)
販売一部(東京) 〒146-8656 東京都大田区多摩川 2-8-5 TEL. 03(3756)2311(大代)
(名古屋) 〒461-0001 愛知県名古屋市東区泉 1-2-8 TEL.052(962)3343(代)
販売二部(大阪) 〒564-0063 大阪府吹田市江坂町 1-21-26 TEL. 06(6338)3511(代)
(福岡) 〒812-0006 福岡県福岡市博多区上牟田 2-12-24 TEL.092(474)5605(代)
©2000 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED